DO WYGRANIA: DRUG WARS, MNEMOTRON, OPERATION COMBAT 2

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 4/95 (14) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 22.000 / 2 zł 20 gr

4/95

TARGI
TARGI
TARGI

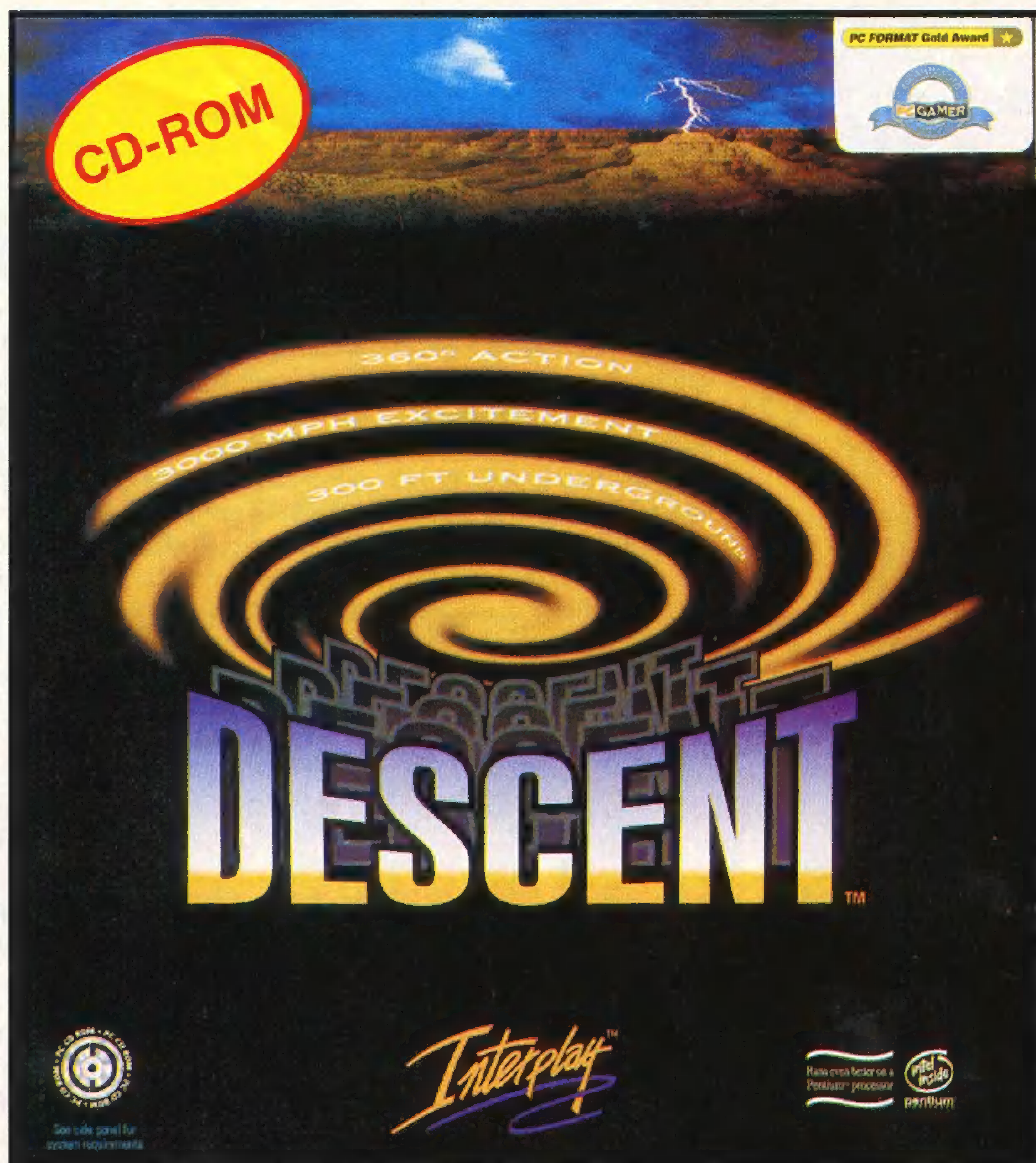
Alone in the Dark 3

THEME PARK
PIZZA TYCOON
SYSTEM SHOCK
CYBERIA

„CYBERIA", © 1994 XATRIX INTERACTIVE DESIGN

NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI

Komputery kontra Konsole



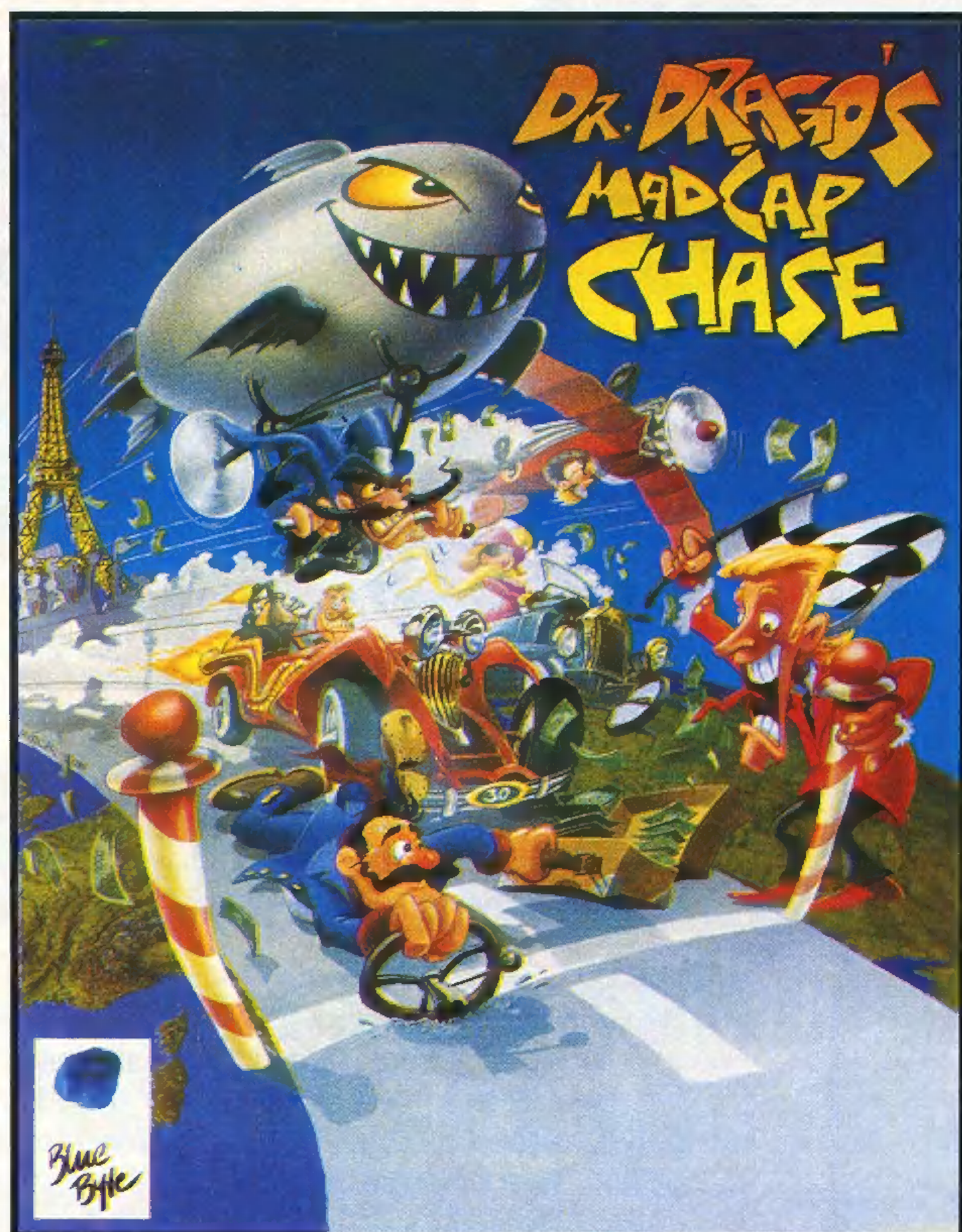


„DESCENT jest, do tej pory, zdecydowanie najlepszym programem VIRGO REALITY czyli już prawie przedsionkiem prawdziwej VIRTUAL REALITY"
GAMBLER 3/95

„Grafika i animacja stoją na bardzo wysokim poziomie, a sama akcja wciąga jak cholera"
GRY KOMPUTEROWE 1-2/93

„Pokręcona jak rzadko, ale fajowa"
SECRET SERVICE #22

„Na to czekałem, genialna zabawa i jak diabli wciągająca. Wąskie, kręte tunele i sto pięćdziesiąt na liczniku. YEAHO"
GAMBLER 3/95





... nowy pomysł!
... pamiętacie Monopoly?
... zawsze chciałeś w coś takiego zagrać.
... do ośmiu graczy na raz.
W skrócie: zbierz przyjaciół i w drogę ...

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03 fax. (0-2) 612-39-06

Interplay





OD REDAKCJI

Coraz mocniej przyświeca słonko, oj wiosenka idzie kochani, wiosenka. Zaraz potem nadejdzie latko i wakacje, a co za tym idzie... „ogórki". Ale czy w grach komputerowych można mówić o „ogórkach"? O nie kochani. Producenci gier i sprzętu łamią sobie głowy, co by tu zrobić, żeby komputery nie poszły w odstawkę podczas wakacyjnego wypoczynku. A już oni wiedzą co robią. Początek roku obrodził jak zwykle mnogością targów komputerowych – CeBit, CES, ECTS, Play-Box. Tam była okazja, żeby zapoznać się z nowinkami z dziedziny gier komputerowych, choć nie tylko. Najwięcej emocji wzbudziły oczywiście londyńskie targi ECTS, gdzie pokazano takie rzeczy, że przeciętny gracz mógł doznać zawrotu głowy. W tym numerze znajdziecie relacje z tych imprez, a także wiele opisów ciekawszych gier pojawiających się w coraz większych ilościach na naszym rynku. Mimo, że słonko coraz wyżej i okres „ogórkowy" za pasem, w naszym piśmie nie może być mowy o „ogórkach". Czytajcie nas, a przekonacie się o tym na własnej skórze. Szykujemy dla Was wiele niespodzianek, a o każdej porze dnia i nocy dostarczymy Wam wielu fascynujących informacji z magicznego kręgu gier komputerowych.



SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (III kwartał)
Należność (3 x 20.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 maja 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

Mortal Kombat 3



„Mortal Kombat 3" już wkrótce! Tak, to nie pomyłka. Następna część „Mortal Kombat", jednej z najbardziej kontrowersyjnych w historii gier komputerowych, jest już ukończona. W „Mortal Kombat 3" można grać na automatach Coin up, ale już niebawem ukażą się wersje tej morderczej nawalanki na niemal wszystkie znane systemy do gier wideo. Posiadacze PC i Amigi powinni ujrzeć tę grę dopiero w połowie roku.



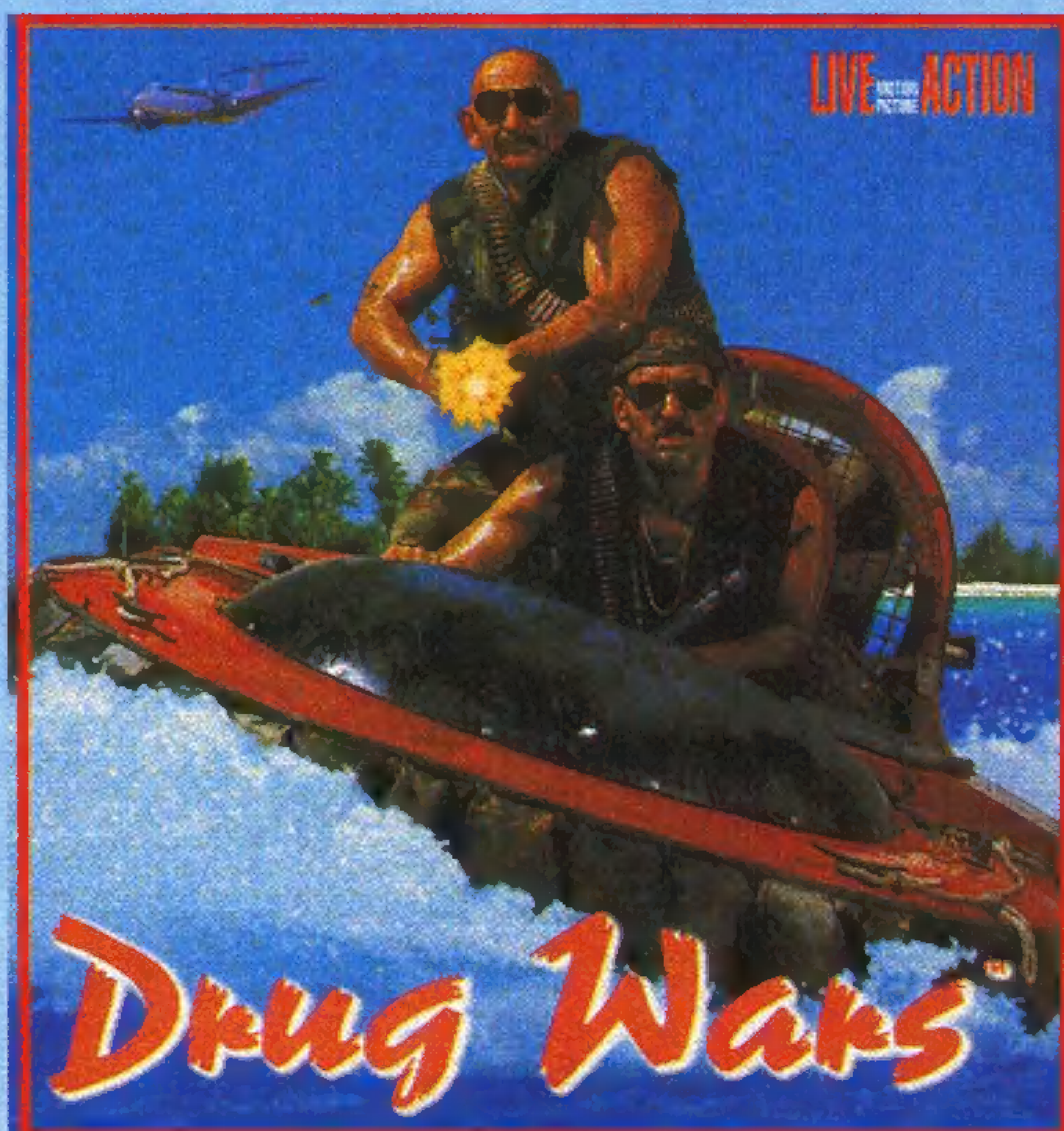


Street Fighter

Na ekrany Polskich kin powinien już trafić film „Street Fighter", który jako jeden z pierwszych odwraca tendencję – najpierw film, potem gra – na najpierw gra, a dopiero potem film. Wystarczającą rekomendacją dla tego filmu niech będzie fakt, że główną rolę zagrał w nim nie kto inny, jak Jean Claude Van Damme!

KONKURS, KONKURS, KONKURS

news

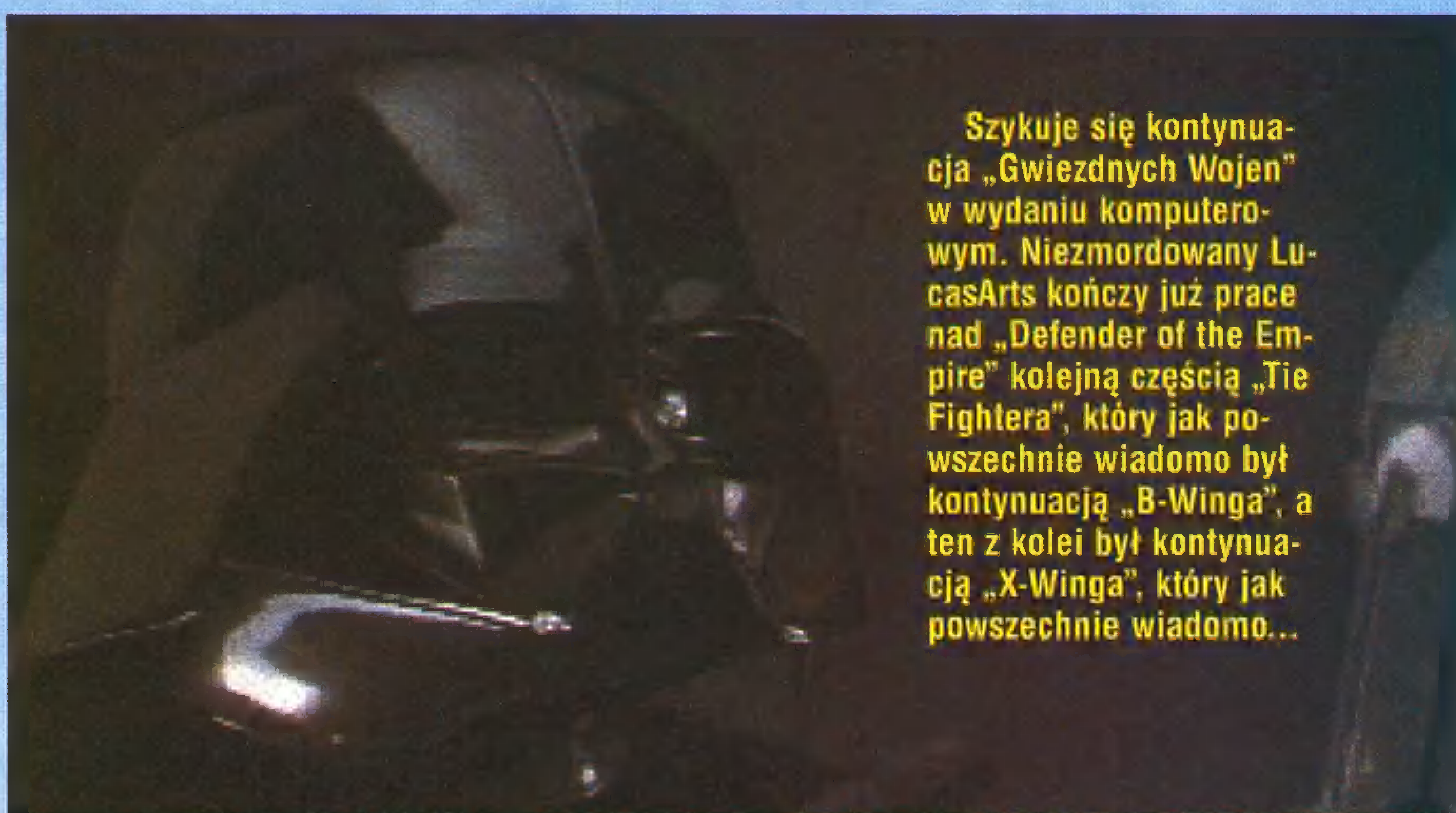


Uwaga! Dziś do wygrania „DRUG WARS" – jedna z najlepszych gier firmy American Laser Games, twórców słynnego „Mad Dog McCree".

Szczegóły patrz str. 40

TOP 10 Świat

1	ALONE IN THE DARK 3 (CD)
2	CYBERIA (CD)
3	DESCENT (CD)
4	HELL (CD)
5	THE LITTLE BIG ADV. (CD)
6	WING COMMANDER 3 (CD)
7	NASCAR RACING (CD)
8	SIM CITY 2000 (HD)
9	PREMIER MANAGER 3 (HD)
10	TRANSPORT TYCOON (HD)



Szykuje się kontynuacja „Gwiezdnych Wojen" w wydaniu komputerowym. Niezmordowany LucasArts kończy już prace nad „Defender of the Empire" kolejną częścią „Tie Fightera", który jak powszechnie wiadomo był kontynuacją „B-Winga", a ten z kolei był kontynuacją „X-Winga", który jak powszechnie wiadomo...

Defender of the Empire

TOP 10 Polska

1	TRANSPORT TYCOON (HD)
2	ALLADYN (HD)
3	LION KING (HD)
4	WING COMMANDER 3 (CD)
5	THE LITTLE BIG ADV. (CD)
6	US NAVY FIGHTER (CD)
7	DARK FORCES (CD)
8	ARMORED FIST(CD)
9	RED BIG ADVENTURE (HD)
10	FLASHBACK HD)

UFO 2



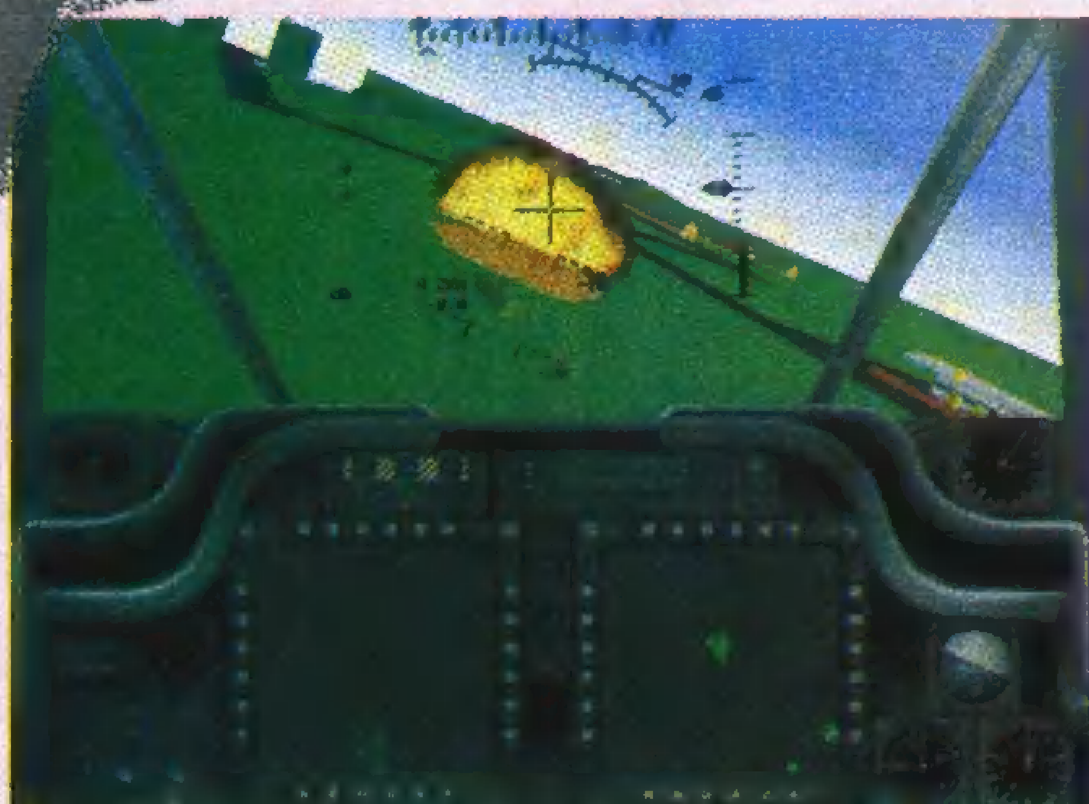
W marcu firma MicroProse wprowadziła do sprzedaży kontynuację tematyczną swego wielkiego przeboju „UFO: Enemy Unknown". Tu również gracz wciela się w członka X-COM, ale tym razem zagrożenie życia na Ziemi nie przychodzi z Kosmosu. Zło czai się od milionów lat w głębinach oceanu, to obcy statek kosmiczny, który został pobudzony do życia podczas ostatniej walki X-COM z Obcymi. Walka z potworami wykreowanymi przez Obcych toczyć się będzie zarówno na powierzchni ziemi, jak i pod wodą. Myślę, że miłośnicy „UFO" będą usatysfakcjonowani grą „X-COM: Terror of the Deep".

Dark Forces

Do sprzedaży w Polsce trafiła wreszcie długo zapowiadana gra „Dark Forces". Pogodzi ona chyba gusta miłośników „Gwiezdnych Wojen" i „Dooma". Ta ze smakiem zrealizowana strzelanka dostępna jest jedynie w wersji CD, a dystrybuowana jest przez IPS.



GUNSHIP APACHE



Digital Integration twórcy „Tornado" zapowiadają na kwiecień premierę nowego wspaniałego symulatora helikoptera bojowego „Gunship Apache". Gra zawiera ok. 130 misji bojowych i są to najczęściej loty na pola bitew helikopter gracza nie jest tu pępkiem świata. Daje to wrażenie udziału w autentycznym konflikcie, co potęgowane jest wysokiej klasy grafiką SVGA. Nie brak tu tekstur, cieniowania i efektu zmiany źródła światła nawet lecące pociski są cieniowane. Wszystko to powoduje, że wymagania sprzętowe gry nie są wcale małe jako absolutne minimum wymagany jest 486/25 MHz, ale twórcy zalecają sprzęt 66 MHz, najlepiej Pentium.

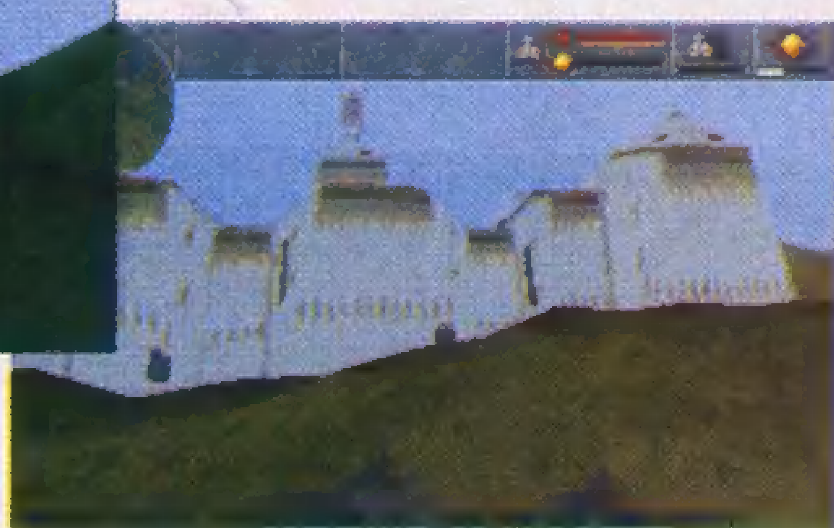


Electronic Arts, jedna z najstarszych i największych firm zajmujących się wydawaniem oprogramowania ogłosiła, że przejęła w całości firmę Bullfrog Productions. Bullfrog od sześciu lat wydawał swe najnowsze programy tylko za pośrednictwem EA, a teraz stał się po prostu częścią tego koncernu. Bullfrog nie traci jednak pewnej niezależności ciągle ma prawo niezależnego opracowywania programów, a nikt z dotychczasowego 45-osobowego zespołu nie został zwolniony.

MAGIC CARPET SCENERY

Programiści z Bullfrog przygotowali dalszy ciąg „Magic Carpet". Nie będzie to jednak samodzielna gra, a tylko zestaw 25 nowych poziomów „Magic Carpet", który w lutym trafił do sprzedaży pod tytułem „Hidden Worlds". Ciekawostką jest to, że poza wprowadzeniem dodatkowych przeciwników i potężniejszej magii, w „Hidden Worlds" krajobrazy mają charakter arktyczny, a wygląd budynków został dostosowany do klimatu. Dysk nie będzie więc jakąś wyjątkową rewelacją, ale myślę że wśród fanów „Magic Carpet" znajdzie wielu nabywców.





TIR NA NOG

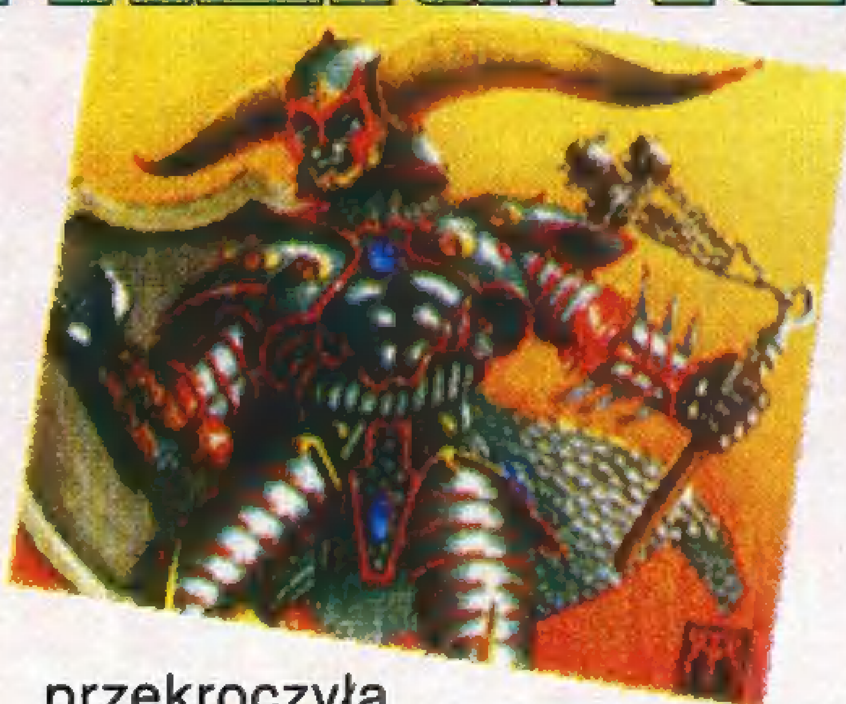


„Tir Na Nog" – starsi gracze z pewnością pamiętają ten tytuł graficznej gry przygodowej, która trafiła na rynek w 1983 roku. Ukazała się niemal równocześnie w wersjach na Spektrum, C-64 i małe Atari. Była to wówczas rewolucja w dziedzinie gier przygodowych, a równocześnie rewolucja w technikach animacji komputerowej. A przy okazji gracze mieli szansę bliżej poznać elementy mitologii celtyckiej. Autor gry – Greg Follis – zrealizował później takie przeboje jak „Mars Port" czy „Dundarach". Obecnie postanowił stworzyć nową, zaktualizowaną wersję swego największego przeboju. „Tir Na Nog 2" jest projektowana na platformę PC, z nową, piękną grafiką, nowym scenariuszem, lepszym interfejsem użytkownika, ciekawą stroną dźwiękową itd. itp. „Tir Na Nog 2" jest na tyle rozbudowana, że ukaże się wyłącznie w wersji CD-ROM, być może jeszcze w tym roku.



MAGIC: THE GATHERING

Niesłychaną furorę robi ostatnio w Stanach gra „Magic: The Gathering". Nie jest to jednak gra komputerowa, tylko gra w karty. Oczywiście nie takie zwykłe karty do brydża, ale specjalne karty zawierające ...zaklęcia magiczne. Bo gra ma postać pojedynku dwóch magów, przy czym zaklęcia dobierane są losowo z talii kart. Talia każdego z graczy składa się z co najmniej 40 kart, ale liczba ta nie jest ograniczona z góry. Obecnie dostępnych jest już kilka tysięcy różnych kart z zaklęciami, a liczba sprzedanych w USA kart już dawno przekroczyła miliard! Nie ma się więc co dziwić, że grą, która potrafiła wciągnąć tysiące Amerykanów, zainteresowały się również kompanie wyspecjalizowane w produkcji gier komputerowych. MicroProse zapowiada wypuszczenie pierwszej konwersji tej gry na platformę PC jeszcze przed wakacjami. Wszyscy, którzy znają oryginalną grę stwierdzają, że jeśli wersja MicroProse będzie choć w połowie tak ciekawa jak oryginał, to „Magic: The Gathering" będzie wielkim hitem tegorocznej oferty MicroProse.





FLIGHT UNLIMITED



Symulatory lotnicze mają swoich wiernych i zagorzałych wielbicieli. Jednak większość programów tego typu, to różnego rodzaju symulatory bojowe tak jakby lotnictwo miało tylko zastosowania militarne. Symulatory cywilne cieszą się wielką popularnością, ale ich miłośnicy mają niewiele tytułów do wyboru kolejne wersje „Flight Simulatora", „Airbus" i kilka programów o mniejszych ambicjach. Na półki sklepowe trafił właśnie najnowszy CD-ROM, który będzie wielką gratką dla miłośników lotnictwa „Flight Unlimited" firmy Looking Glass. Zgodnie z najnowszymi tendencjami, program dysponuje oczywiście wspaniałą grafiką SVGA, a krajobrazy przesuwające się pod samolotem mają jakość niemal fotograficzną. Jednak dla użytkownika istotniejsze będą symulacyjne możliwości oferowane przez ten program. A więc do rzeczy użytkownik może pilotować jeden z pięciu nowoczesnych samolotów Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Suchoj SU31, Extra 300S oraz Sailplane Grob 103 będący bardziej motoszybowcem niż tradycyjnym samolotem. Poza ostatnim modelem, wszystkie samoloty są lekkimi maszynami przeznaczonymi do lotów sportowych oraz akrobacji lotniczych. W programie zawarty jest wygodny podręcznik lotu i wykonywania akrobacji, więc mogą tu próbować swych sił nawet bardzo początkujący. Niestety, program ma jedną zasadniczą wadę ogromne wymagania sprzętowe. Minimalnym wymaganiem jest 486DX/33 MHz, ale nawet przy tym procesorze trzeba się liczyć z poważną utratą jakości. By móc w pełni poznać uroki tego programu niezbędny już jest Pentium.

COMMANDER BLOOD

„Captain Blood" fascynował swego czasu właścicieli ST, Amigi, a nawet C-64. Ta gra ustanawiała nowy, wysoki standard grafiki i animacji komputerowej. Minęło parę lat, możliwości graficzne PC wzrosły niepomiernie i nadszedł czas, by następca „Captaina Blooda" trafił na tę platformę. Program stanowi zdecydowaną kontynuację pierwowzoru i nosi tytuł „Commander Blood" – jak łatwo się domyślić, główny bohater gry w międzyczasie awansował z kapitana na komandora.



FRONTIER 2

Frontier Developments Ltd., ośmioosobowy zespół stworzony przez Davida Brabena, kończy prace nad realizacją „FRONTIER: FIRST ENCOUNTER", który ma zastąpić słynnego „Frontier: Elite II". Zapowiadana różnica jakości ma być taka, jak między „Frontierem" a „Elite". Co ciekawe, Braben, który swe najnowsze projekty realizuje na platformie PC, nie utracił wiary w Amigę – „Frontier 2" ma ukazać się równocześnie w wersji na PC i na Amigę (najprawdopodobniej tylko A1200). Przy tym w wersji na Amigę Braben postanowił nie iść na łatwiznę. Jak wiadomo, prędkość A1200 w wielu zastosowaniach nie dorównuje prędkości najnowszych modeli PC. Najłatwiej byłoby osiągnąć pożądane przyśpieszenie działania tego typu programu przez obniżenie jakości grafiki – Braben zdecydował się jednak ograniczyć cięcia, a przyśpieszenie uzyskać dzięki optymalizacji kodu i jego dostosowaniu do specyfiki Amigi. Dzięki temu gracz nie powinien zauważyć większych różnic między wersją na PC i na Amigę.

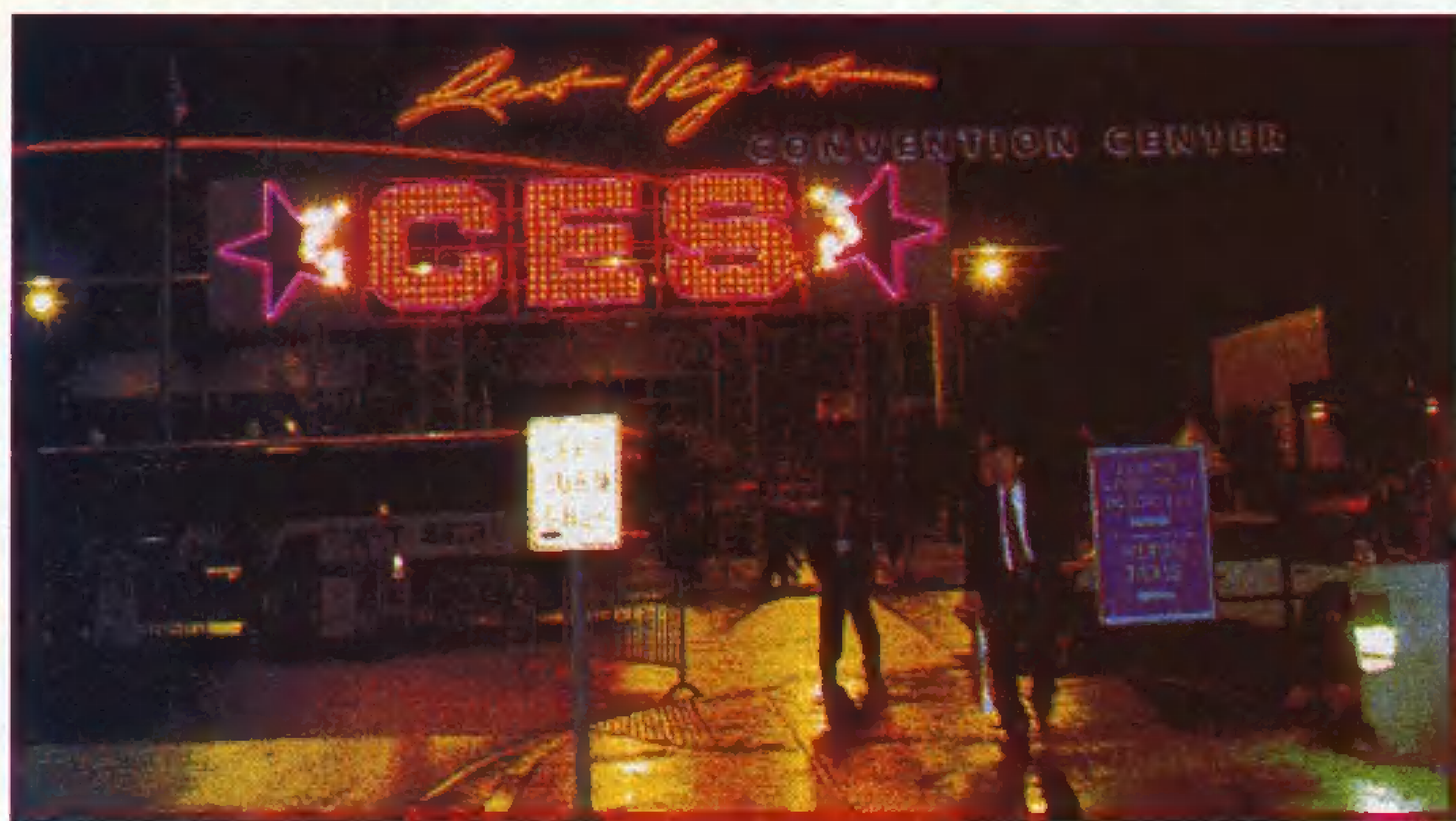
THE DAEDALUS ENCOUNTER





W najbliższych tygodniach Virgin zapowiada premierę kolejnej wspaniałej gry przygodowej S-F, która ma zająć aż trzy krążki CD-ROM! Twórcy gry poszli w ślady projektantów filmów interaktywnych i do odtwarzania postaci gry zatrudnili popularnych aktorów hollywoodzkich. Główną postacią gry jest Ari, piękna agentka mająca uchronić statek międzygwiezdny przed katastrofą. W tę postać wciela się śliczna i seksowna Tia Carrere, znana z filmów „Świat Wayne'a" i „Prawdziwe kłamstwa". Jej partnera Zacka grać będzie Christian Bocher (znany z serialu „Melrose Place"). Gracz bierze na siebie rolę Caseya inteligentnego komputera, który steruje posunięciami bohaterów w labiryntach korytarzy statku kosmicznego. Sama zasada sterowania mocno przypomina „Critical Path" nic dziwnego, bo grę zaprojektował ten sam zespół. Jednak twórcy zapowiadają, że w odróżnieniu od nudnawego „Critical Path", gra „Daedalus Encounter" ma być fascynująca i wciągająca. No cóż, zobaczymy.

Znane są już pierwsze skutki ujawnienia faktu, że procesor Pentium zawiera błędy w arytmometrze. Między grudniem 1994 a styczniem 1995 zamówienia na sprzęt z wbudowanym Pentium spadły o ponad 60%! Swoją drogą wiadomo, że Intel już wydał niemal pół miliarda dolarów na wymianę wadliwych Pentium na poprawioną wersję tego procesora. Wygląda jednak na to, że spora liczba użytkowników straciła zaufanie do firmy Intel, gdy dowiedziała się, że firma wiedziała o błędzie, a mimo to świadomie sprzedawała uszkodzone procesory. Pierwsze reakcje Intela również nie powiększyły zaufania, gdy firma oświadczyła, że jest gotowa wymienić procesor tylko tym użytkownikom, którzy udowodnią, że błąd przeszkadza im w pracy. Dopiero zdecydowana postawa IBM który najpierw wykazał, że błąd pojawia się częściej niż to był skłonny uznać Intel, a następnie wstrzymał montowanie Pentium do swych komputerów spowodowała, że Intel „zmiękł" i zdecydował się na bezwarunkową wymianę uszkodzonych Pentium.



4x TARGI

WCES

Tradycyjnie już pierwszy kwartał roku stoi pod znakiem targów, które w mniejszym lub większym stopniu związane są z komputerami.

Pierwszą wielką imprezą w 1995 roku były amerykańskie Targi CES, które tym razem odbyły się w Las Vegas. Winter Consumers Electronic Show (WCES), bo taka jest pełna nazwa tej wielkiej imprezy, przebiegły bez większego rozgłosu.

Wystawa, która zwykle elektryzuje rynek doniesieniami o najnowszych osiągnięciach z zakresu technik komputerowych przeznaczonych dla zwykłych zjadaczy chleba, tym razem była wyjątkowo mało ciekawa. Większość fachowców uznała, że ze stanowisk wystawowych wiało po prostu nudą. Jednym z ciekawszych elementów imprezy był fakt, że Sony wynajęła dużą część powierzchni wystawowej w Alexis Park Hotel – miejscu, które tradycyjnie stanowiło centrum ekspozycji Segi. Marketingowcy Sony dowcipnie wykorzystali ten fakt i nad ekspozycją unosiły się wielkie balony podtrzymujące transparent z napisem „Sony wita Segę na WCES". I trzeba przyznać, że Sony była jedyną firmą, która na wystawie zaprezentowała jakąś rzeczywistą nowość – nowy standard DVD, czyli CD o wysokiej gęstości zapisu (więcej informacji na ten temat znajdziesz w „CD-ROM Magazyn Multimedia 3-4/95"). Pierwsze możliwości kompaktów w tym standardzie zaprezentowano na konferencji prasowej i trzeba przyznać, że wywarło to spore wrażenie.

Sama Sega nie zaprezentowała specjalnych rewelacji. Szeroko prezentowany był tzw. „czarny grzyb", czyli przystawka Mega 32X do Mega Drive. Sama przystawka nie jest zbytnią nowością, ale prezentowano przy okazji pokaźny pakiet najnowszych gier przeznaczonych dla Mega 32X. Natomiast sztandarowy produkt Segi – konsola Saturn – pojawiła się na pokazie na krótko i szybko została usunięta przez wystawcę. Złośliwi twierdzą, że po prostu marnie się prezentowała na tle pokazu możliwości Sony PlayStation.

Odwiedzających mocno zawiodła ekspozycja Nintendo, które praktycznie nie miało czym zaimponować. Ponownie odbył się zamknięty pokaz prasowy możliwości prototypu konsoli Ultra 64. Ale to, co wzbudzało entuzjazm pół roku wcześniej w Chicago, tym razem nie rozpalało większych emocji. Nintendo w dalszym ciągu nie jest w stanie określić dokładniej daty premiery tej nowej konsoli, choć bończucznie ogłasza, że prace konstrukcyjne zostały ukończone i nawet określiło przewidywaną cenę nowego wyrobu – 250 dolarów. A poza tym Nintendo zaprezentowało jedynie kilka nowych, niezbyt interesujących gier na SNES oraz zamknięty pokaz Virtual Boya.

Atari ze swym Jaguarem także nie wzbudziło zachwytów. Zaprezentowano czytnik CD nasadzany na Jaguara, który do normalnej sprzedaży w USA miał trafić zaraz po targach czyli w lutym. Zaprezentowano zaledwie jedną grę w wersji CD – „Virtual Light Machine" Jeffa Mintera. W związku z tym małe zainteresowanie wzbudziła prezentacja prototypu nowego modelu Jaguara z wbudowanym czytnikiem CD-ROM. Oferta nowych gier na kartridżach także mocno rozczarowała. Choć Jaguar powszechnie reklamowany jest jako pierwsza 64-bitowa konsola do gier, to jakość oferty programowej prezentowanej w Las Vegas była wyjątkowo niska. W opinii ekspertów większość gier sprawiała wrażenie stworzonych dla konsoli 16-bitowej.

Większość zwiedzających zgadzała się, że tak mało atrakcyjnej ekspozycji na CES nie było już od wielu lat. Lata 1993-94 były świadkami niebywałej eksplozji na rynku CD-ROM, konsol i technik multimedialnych. Wygląda na to, że rok 1995 przyniesie pewne uspokojenie, chociaż... może to być tylko cisza przed burzą! Być może już na letniej wystawie w Filadelfii pojawią się pierwsze oznaki kolejnej wielkiej rewolucji. Do tego czasu powinna się już bowiem wyklarować sprawa nowych standardów HDCD, na lipiec zapowiadana jest premiera intelowskiego procesora P6, kilka nowych konsol niecierpliwie czeka swej rynkowej premiery, a na istniejące konsole może pojawią się w końcu te rzeczywiście rewelacyjne gry. A jakie jeszcze niespodzianki mogą nam sprawić producenci sprzętu i oprogramowania, to naprawdę trudno przewidzieć.

CeBit

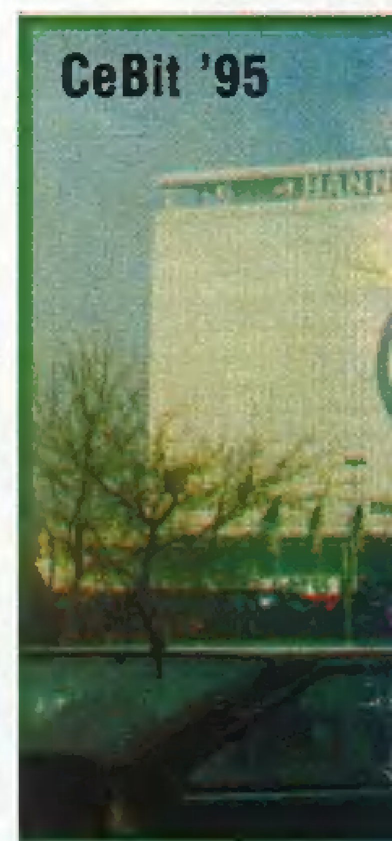
Kolejną wielką imprezą targową, uznawaną za największą w Europie, były doroczne Targi w Hanowerze – CeBit '95. Od pewnego czasu typowi gracze nie mają czego szukać w Hanowerze. Tak też było w tym roku. Gier nie wystawiano, ale za to drobniejsze akcesoria potrzebne w domowym wykorzystaniu były obecne w dużych ilościach – karty dźwiękowe, graficzne, głośniczki i inne drobiazgi. Królowały karty MPEG, które ze względu na coraz niższe ceny mogą wkrótce stać się standardem. Oferowano także dość pokaźną bibliotekę filmów na krążkach CD.

Jedno w każdym bądź razie jest pewne – Targi CeBit nie są imprezą, którą typowi gracze mogą być jeszcze zainteresowani. Dlatego większą relację z CeBitu zamieścimy w miesięczniku „CD-ROM Magazyn Multimedia", a tutaj zajmiemy się inną wielką imprezą, a mianowicie targami w Lodynie.

ECTS

Electronic Consumer Trade Show to impreza z kilkuletnią tradycją, odbywająca się dwa razy do roku – wiosną i jesienią. Tym razem, po raz pierwszy, targi odbyły się w nowym miejscu, a mianowicie w hali Olimpia. Podyktowane to było głównie wielką kampanią reklamową Sony, która zaprezentowała w Europie swój sztandarowy produkt (i jedyny jak na razie) w dziedzinie gier video – konsolę PlayStation. Sony wykupiła tak dużą powierzchnię wystawową, że w starym miejscu tj. w hali Business Design Centre zabrakłoby miejsca dla innych wystawców. Zdecydowano więc przenieść targi do Olympia Hall, choć nie było to jedyne miejsce gdzie odbywały się pokazy. Generalnie targi wypadły niezwykle okazale, rzec by można, imponująco, ale ten cały rozmach i zgiełk dotyczył wyłącznie sprzętu, a nie oprogramowania. Rewolucyjne zmiany jakie nastąpiły w ciągu ostatniego roku w rozwoju sprzętu służącego do „grania" nie pozostawiają już cienia wątpliwości co do dalszego kierunku rozwoju dziedziny, jakże bliskiej sercu każdego miłośnika gier komputerowych. Konsole, konsole i jeszcze raz konsole! Dlaczego? Przecież to proste. Konsola klasy PlayStation, Saturn czy Jaguar nie dość, że bajecznie prosta w obsłudze w porównaniu z pecetem, to jest jeszcze dwu lub trzykrotnie tańsza od wspomnianego komputera, a oferuje możliwości porównywalne, bądź większe niż komputer.

Po co zatem wywalać tyle forsy na komputer, który z założenia ma służyć do grania. W tym wypadku lepiej kupić konsolę nowej generacji, a jest w czym wybierać. Czarnym koniem okazał się być PlaySta-


CeBit '95







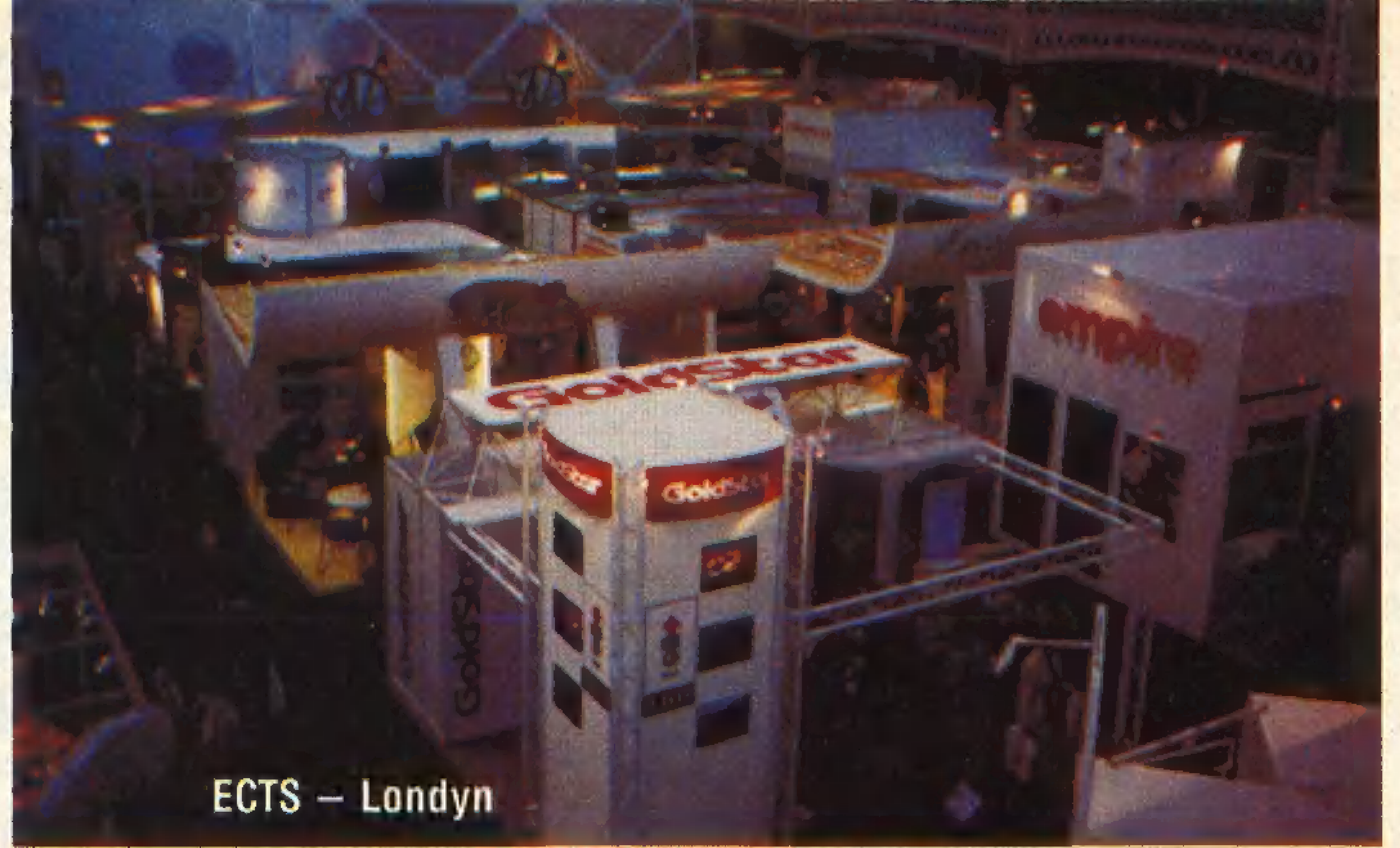
tion – udany produkt debiutującej na rynku gier firmy Sony. Niespodziewane włączenie się Sony do rywalizacji o palmę pierwszeństwa w dziedzinie domowych maszynek do gier wideo, zburzyło dotychczasowy ład na tym rynku, gdzie „łupy" sprawiedliwie dzieliły Nintendo z Segą. Jak olbrzymie było to przedsięwzięcie ze strony Sony i z jakim rozmachem zostało przeprowadzone, niech świadczy fakt, że po londyńskich targach mówi się otwarcie, że PlayStation ustanowiło nowy standard w grach wideo i rozstawiło po kontach dotychczasowych potentatów w branży. Funkcjonująca na rynku od blisko roku konsola Jaguar firmy Atari, o możliwościach teoretycznie większych od PlayStation, nie jest traktowana jako poważny konkurent dla tej konsoli. Na straty spisano także konsolę Saturn firmy Sega, a pogłoski o rzekomo rewelacyjnych możliwościach systemu Ultra 64 opracowywanego przez Nintendo traktuje się na razie jako bajki.

Ale czy rzeczywiście do PlayStation należy przyszłość? Trzeba być zupełnie pozbawionym rozumu żeby tak twierdzić. Sony na pewno wygrało bitwę, ale jeszcze nie wojnę o prymat na rynku gier wideo. W Londynie zaprezentowało się z jak najlepszej strony, a w całe przedsięwzięcie zainwestowano niewyobrażalne pieniądze. Zaś cała akcja promocyjna i przygotowania do targów prowadzone były przez najlepszych światowych specjalistów. Gdyby nie to wszystko, to pojawieniu się nowej, 32-bitowej przecież konsoli, nie towarzyszyłaby taka euforia i wielkie emocje, a dziennikarze odnotowaliby to wydarzenie zapewne w dziale ciekawostki. Tak więc przyszłość jeszcze przed nami.

Ostatniego słowa nie powiedziało jeszcze 3DO, 32-bitowa konsola reprezentowana w Londynie. Całkiem obiecująco zaprezentowała się Sega ze swoim Saturnem, który onieśmielony blaskiem PlayStation również błyszczał.

Jaguar, który „dorósł" wreszcie do CD-ROM-a, pokazał wreszcie „pazury". Gra „Creature Shock" w jego wydaniu zwala po prostu z nóg – pecet przy tym jest cienki. Na swoją premierę czeka wciąż Ultra 64, a podobno powstają już na nią gry, które przygotowywane są na stacjach Silicon Graphics. Tak więc w dziedzinie maszynek odnotowujemy niesłychany boom, za to z grami jest nie najlepiej.

Wprawdzie pozornie wszystko jest super, bo grafika poraża, ale po imponującym intrze najczęściej zieje nudą. To wszystko już było. Żadnych nowych pomysłów, nowych trendów. Wszystkie gry są odtwórcze i nie wnoszą nic nowego. Producenci prześcigają się w oprawie graficznej, ale to wszystko jest, albo doomopodobne, albo mortalowato-kombatowate – nic polotu. Miejmy nadzieję, że to tylko chwilowa niemoc twórcza, ale na prawdziwe hity trzeba jednak zaczekać do września, kiedy powinien nastąpić prawdziwy wysyp nowych gier przygotowywanych z myślą o Gwiazdce.


ECTS – Londyn











Play-Box

Przeciwwagą, a może lepiej odpowiednikiem londyńskich targów ECTS miały być dla polskich entuzjastów gier komputerowych, katowickie targi Play-Box. Niestety oczekiwania graczy rozminęły się tu z oczekiwaniami, a raczej ambicjami organizatorów, którzy chcieli, aby Play-Box stał się odpowiednikiem... MIDEM – czyli czymś z zupełnie innej bajki. W Polsce nie ma imprezy komputerowej przeznaczonej dla typowych graczy, a Play-Box, który mógłby tę lukę wypełnić, nie spełnił tych oczekiwań. Mieliśmy tu do czynienia z pomieszaniem pojęć, kiczu i niekompetencji. Organizatorom i publiczności impreza ta unaoczniła, że z Katowic nie da się zrobić MIDEM. Ba, nie udało się nawet zrobić Warszawy, bo pomimo ostrej krytyki „Fryderyków", impreza ta wypadła sto razy lepiej niż wręczenie tzw. „Play-Boxów".

Skoro zatem nie udało się zrobić prestiżowych targów muzycznych, to może by tak spróbować z komputerami. Wszakże stoiska komputerowe były najliczniej (podobnie jak w ubiegłym roku) odwiedzane ze wszystkich innych obecnych na targach. Nie przeszkodziła w tym fatalna reklama, w której skutecznie przemilczano komputery jako takie, a eksponowane były: wideo, muzyka, CD. Ludziska jednak i tak się zwiedziały, że gry komputerowe na Play-Boxie będą i czy to się komuś podobało, czy nie, to i tak przyleźli. Pomysł wrzucenia do jednego wora muzyki, wideo i komputerów jednym się podobał, innym wcale. Różne też było podejście do targów ze strony wystawców. Większość firm wystawiających się w Katowicach nastawiała się na sprzedaż, słusznie zresztą przywołując na pamięć ubiegłoroczną imprezę, podczas której już pierwszego dnia większości wystawców zabrakło towaru.

Tym razem zapobiegliwie zwieziono na Play-Box tyle gier, że starczyłoby na dwa tygodnie sprzedaży. Jednak już po pierwszym dniu wszystko było jasne – ludzie przyszli popatrzeć, a nie kupować. Tu dla wielu firm zaczął się dramat. Zamiast spodziewanych zysków impreza przyniosła straty. Targi dzięki swojej wielobranżowości i nieudolnej reklamie, wypadły jako impreza o zasięgu regionalnym i o raczej niewielkim prestiżu. To w żaden sposób nie jest w stanie „zrekompensować" strat poniesionych przez wystawców. A są przecież imprezy, na których się nie zarabia, ale tam się po prostu bywa, aby tworzyć image firmy. To wszystko pozwala przypuszczać, że przyszłoroczny Play–Box będzie musiał przejść gruntowną reorganizację, jeśli organizatorzy chcą liczyć na udział firm komputerowych. Po tym przydługim wstępie o „czarnym zabarwieniu" możecie odebrać, że Play–Box był imprezą zupełnie nie udaną. Ale tak naprawdę nie było. Żal można mieć jedynie do organizatorów i przygotowania imprezy, natomiast publika i wystawcy spisali się na medal. Każdy w miarę swoich skromnych możliwości starał się przedstawić coś nowego. Na targach odbyła się premiera bardzo udanej gry „Sołtys", można było obejrzeć roboczą wersję „Exscessive Speed" – nowej polskiej gry na PC przedstawiającej rajd samochodowy. Wreszcie „wyszła z ukrycia" firma Nintendo obecna w Polsce od pewnego czasu. Przygotowano wiele stanowisk dla graczy, gdzie prezentowano m.in. „Donkey Kong Country".

Wielu miłośników gier komputerowych mogło po raz pierwszy zobaczyć konsolę „Jaguar". Wprawdzie dobrych gier, godnych tego sprzętu o olbrzymich możliwościach, jest jak na lekarstwo, ale można było co nieco zobaczyć. „Doom" wygląda wprawdzie jak na PC, ale za to jest znacznie szybszy. Wartości gry „Alien vs Predator" nie można właściwie ocenić, jeśli pograło się w nią zaledwie parę minut. Z kolei „Kasumi Ninja" – krwawe mordobicie, może spokojnie rywalizować z „Mortal Kombatem".

Oczywiście ciekawych rzeczy na Play–Box było znacznie więcej. Teraz z braku miejsca ograniczyliśmy się tylko do zasygnalizowania ciekawostek. Natomiast w następnym numerze będzie czas na pełne podsumowanie Targów i wyciągnięcie wniosków na przyszłość – co zrobić, aby ta jedyna w Polsce impreza dla graczy nie upadła.

Zapraszamy do dyskusji wszystkich, którzy odwiedzili tegoroczny Play–Box. Napiszcie do nas i przedstawcie swój punkt widzenia. Ciekawsze opinie mogą zostać opublikowane.

Do następnego spotkania.

Opracowanie: M. Suchocki, D. Kazik, L. Krowicki, P. Banaszek
Foto: P. Konecki, P. Banaszek

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Kontynuując przedstawianie różnych standardów konsol do gier dziś przedstawiamy dwie nieco starsze konstrukcje, ale dzięki temu mające już ugruntowaną pozycję na rynkach światowych. W Polsce niewiele o nich słychać, choć 3DO nawet u nas zdobywa sobie coraz szersze grono wielbicieli.

3DO

Ten system trafił na rynek po raz pierwszy w październiku 1993. Pierwszym przedstawicielem tej technologii był Panasonic FZ-1 Multiplayer – 32-bitowa konsola, która miała swą premierę w USA. 3DO jest firmą, która jedynie opracowuje technologię i sprzedaje licencje na jej wykorzystanie. Dlatego, choć pierwszy krok w tej dziedzinie należał do Panasonica, to obecnie na rynek trafiają również konsole 3DO produkcji Goldstara. W czerwcu 1994 swą gotowość do rozpoczęcia produkcji konsol standardu 3DO ogłosiły Sanyo i AT&T. Nie koniec na tym – technologia 3DO jest standardem, który może być wykorzystywany nie tylko w konsolach do gry, ale również w dużych automatach wrzutowych. A w tej dziedzinie licencje na wykorzystanie technologii 3DO zakupiło Atari oraz Amarican Laser Games. Czyżby więc powstał nowy uniwersalny standard?

CPU to 32-bitowy procesor RISC-owy ARM60 taktowany zegarem 12.5 MHz. Procesor wspomagany jest układami DMA pozwalającymi na transfer danych z prędkością 50 Mb na sekundę. Grafika obsługiwana jest przez dwa specjalizowane układy graficzne, które umożliwiają wyświetlenie 32 tys. kolorów wybranych z palety 16 milionów. Technika 3DO chętnie korzysta z tradycyjnych metod animacyjnych – sprite'ów, ale równie dobrze nadaje się do obsługi renderowanej grafiki poligonalnej i teksturyzacji.

16-bitowy stereofoniczny dźwięk korzysta z sampli PCM o częstości próbkowania 44.1 kHz, czyli jakości dźwięku z CD.

Aktualna cena konsoli FZ-1 to 400 funtów. Obecnie dostępnych jest już kilkadziesiąt gier na tę konsolę, a kilkaset jest w trakcie realizacji. W zasadzie wszyscy poważni producenci oprogramowania mają w swej ofercie programy na 3DO. Ceny programów wahają się w granicach od 20 do 40 funtów.

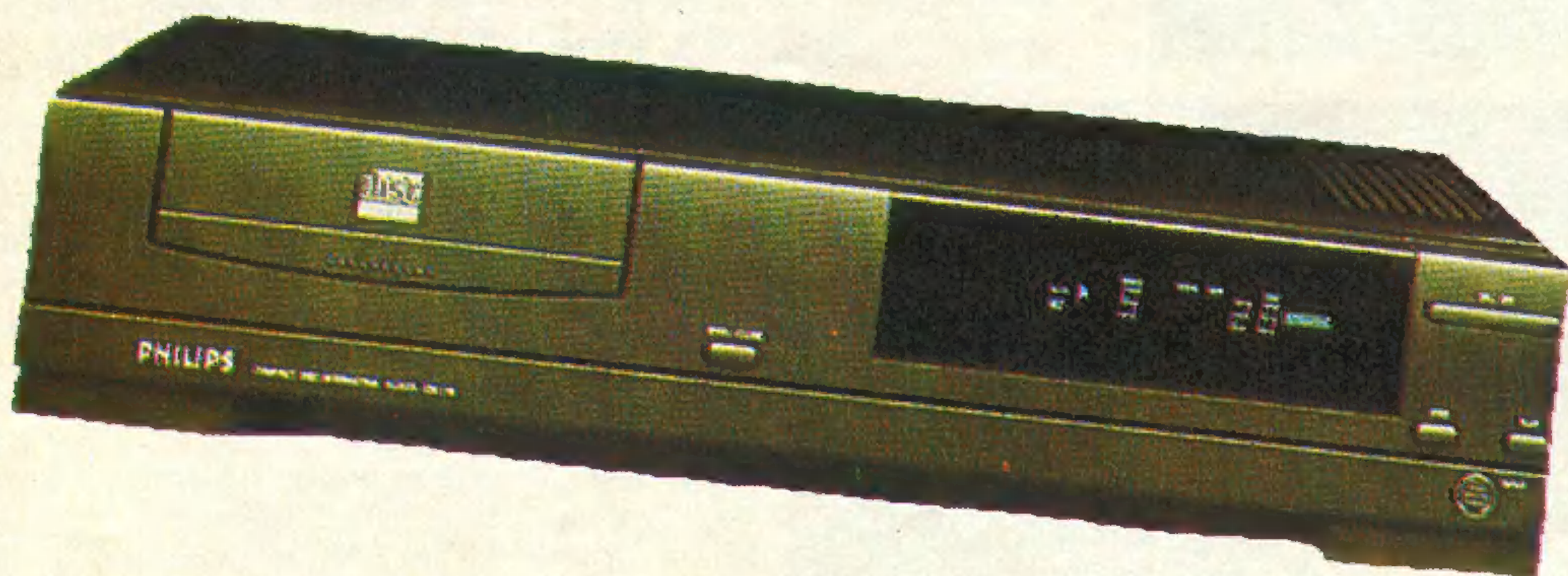
■ LSK



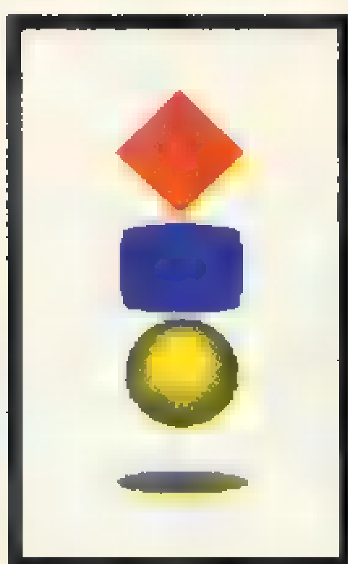
CD-I

Jest standardem opracowanym przez firmę Philips. Przy jego projektowaniu wykorzystano wnioski z raczej nieudanej premiery zestawu CDTV firmy Commodore. System powoli zdobywa sobie rynek, choć dysponuje jeszcze zbyt małą liczbą odpowiedniego oprogramowania. Główną zaletą tego systemu miała być wbudowana możliwość odtwarzania nagrań filmowych MPEG. Ale jak na ironię, dopiero model zubożony, pozbawiony tej możliwości, zaczął z trudem zdobywać nabywców. I choć odtwarzacze CD-i reprezentują stosunkowo wysoki poziom techniczny, to brak oprogramowania i stosunkowo wysoka cena jeszcze długo będą stanowić skuteczną barierę ich rynkowego sukcesu. W Polsce, jak na razie, konsola ta jest zupełnie nieznana i jakoś nie widać żadnego chętnego, który by zamierzał zająć się jej promocją i dystrybucją.

■ LSK



3DO

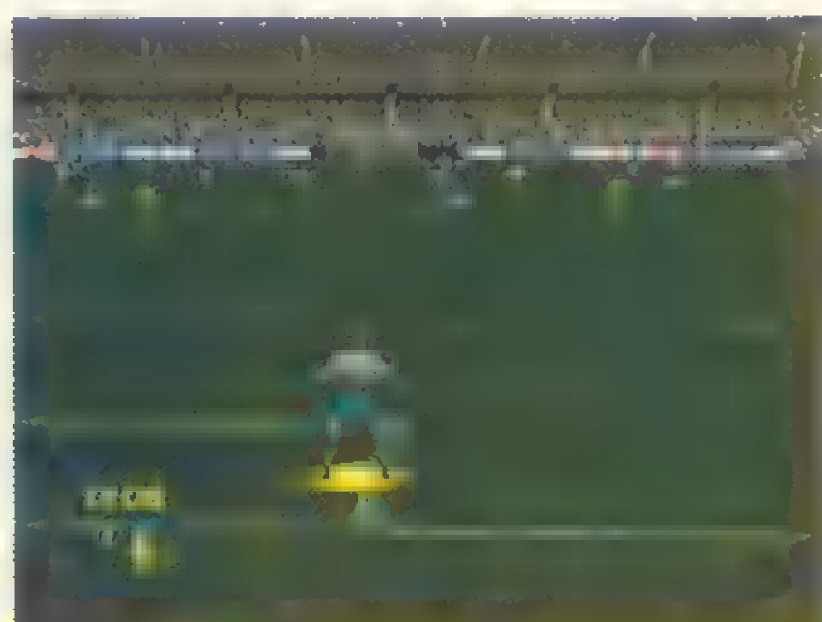




Konsola 3DO od pewnego czasu funkcjonuje już na rynkach zachodniej Europy i Stanów Zjednoczonych. Dotychczas kojarzyliśmy tę konsolę z firmą Panasonic, ale okazuje się, że 3DO, to także Goldstar, a już wkrótce też Samsung. Do naszej redakcji trafił model firmowany przez Goldstara. Wygląda to owszem owszem. Solidna obudowa, opływowy kształt, niezła stylistyka. Jednym słowem niezły sprzęt. Jednak po wysunięciu szuflady szczena trochę opada, bo przyzwyczajeni do rozwiązań z CD-ROMów pecetowskich nie oczekiwaliśmy, że konsola Goldstara wywali na wierzch cały swój najczulszy mechanizm z soczewką lasera włącznie! Sposób wkładania płytki i wyjmowania, to też niesłychany patent z którym dotychczas nigdy się nie spotkaliśmy. Krążek wciska się po prostu, pokonując opór swoistych „zawiasów kulkowych". Jest to dość podejrzane rozwiązanie, zwłaszcza, że konsole przeważnie obsługują dzieciaki, a nie dorośli i trudno wyczuć, jak duża jest „żywotność" takiego mechanizmu. Mniejsza jednak o drobiazgi, gdyż konsole nie służą do oglądania, a do grania. Przejdźmy więc do gier. Przewaliliśmy ich trochę i trzeba przyznać, że robią one wrażenie. Większość gier pecetowych wygląda wprawdzie jak na PC (Putt Putt), ale są też takie, które zrobione są z myślą o 3DO – „VR Stalker", „Shock Wave. Generalnie gry na 3DO są tak pomyślane, że po ich odpaleniu szczęka wali o glebę. Wspaniała animacja pełnoekranowa, może zwalić z nóg nawet rasowego wyjadacza. Potem jeszcze wybór opcji i zaczyna się gra i jest to najczęściej taka sobie pogrywajka. Tak naprawdę pikanteri dodają jej tylko wspaniale animowane wstawki, niejednokrotnie dowcipne i podkreślające akcję. Przy nich pecet ze swoim AVI robi wysiadkę.

Za udostępnienie do testów konsoli 3DO wraz z oprogramowaniem dziękujemy firmie
DISCOMP
Warszawa, ul. Kinowa 19
D.H Kamionek 1 p.

GRY NA 3DO









FIFA International Soccer

Ta gra jest wynikiem przypadku. Po prostu, grupka kanadyjskich programistów związanych z Electronic Arts postanowiła sprawdzić, czy dadzą sobie radę z napisaniem programu tego typu. Próba wypadła wspaniale, bo już po miesiącu była gotowa gra „FIFA International Soccer". Gra robi duże wrażenie, jest w pełni trójwymiarowa i akcja na boisku może być oglądana z różnych miejsc i pod różnymi kątami. Są fenomenalnie zrobione najazdy kamery (co w tego rodzaju grach jest rzadkością) podczas stałych fragmentów gry. Tu pecety i amigi po prostu wymiękają. Do efektów specjalnych, mających niewątpliwie umilić graczowi rozgrywkę, są wyświetlane w przerwach meczu filmowe fragmenty autentycznych, najbardziej efektownych zagrań z historii np. rajd Pelego uwieńczony bramką, czy urywki meczu z Mistrzostw Świata w Anglii z roku 1966. Te wszystkie czynniki zwiększają atrakcyjność „FIFA..." i dlatego grywalność gry oceniam bardzo wysoko. Jako ciekawostkę warto dodać, że na pudełku od gry widnieje fotografia postaci Piotra Świerczewskiego w pojedynku z Davidem Plattem. Ot, takie drobne polonicum.

Jest to najlepiej zrealizowana piłka nożna jaką kiedykolwiek widziałem.

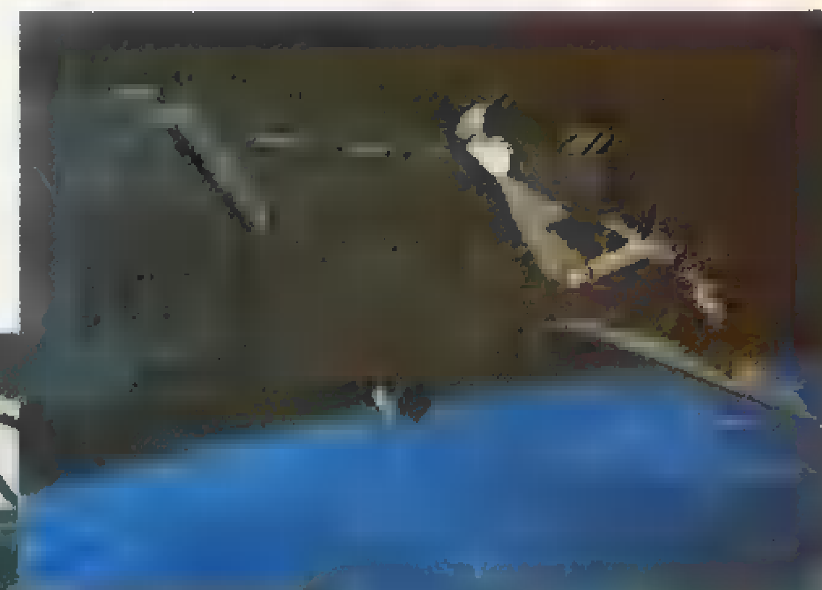
SHOCK WAVE

To gra, która naprawdę może zrobić wrażenie. Jej premierę wyprzedził niezły szum, ponieważ została wyprodukowana w ścisłej współpracy z Hollywood. Dlatego w jej realizacji wzięli udział profesjonalni aktorzy, a do renderowania pojazdów kosmicznych wykorzystano techniki rodem ze studiów filmowych. Gracz przyjmuje tu rolę pilota kosmicznego myśliwca, który patroluje różne miejsca Ziemii, aby zwalczać agresję Obcych. Dużego waloru grze nadaje olbrzymi realizm trójwymiarowego obrazu – tu nie leci się nad jakimiś wydumanymi miastami, na ekranie widać autentyczne ziemskie miasta, jak choćby Los Angeles czy Kair. Intro i wstawki są naprawdę najwyższych lotów i może to być gra najlepiej reklamująca możliwości 3DO.

VR STALKER

Jest to nieliczny przykład symulatorów na konsole. To całkiem ciekawe doświadczenie. Jak zwykle imponujące intro zdradzające treść gry, które nie jest na tyle istotne, aby zajmować tu miejsce. Dalej standardowy wybór opcji i lecimy. Hmmm, symulacja lotu, nawet może być, ale możliwości wyboru opcji jakie daje komputer, są znacznie większe. Wystarczy przypomnieć sobie „klawiszologię" do pierwszego lepszego symulatora na PC, czy Amigę – oj jest tego trochę. Tu zaś mamy tylko dwie możliwości obserwacji akcji – kokpit i zza samolotu. Sumując gra ta jest zaledwie namiastką rasowego symulatora lotu i ukierunkowana jest raczej na elementy zręcznościowe, ale prezentuje się nieźle.

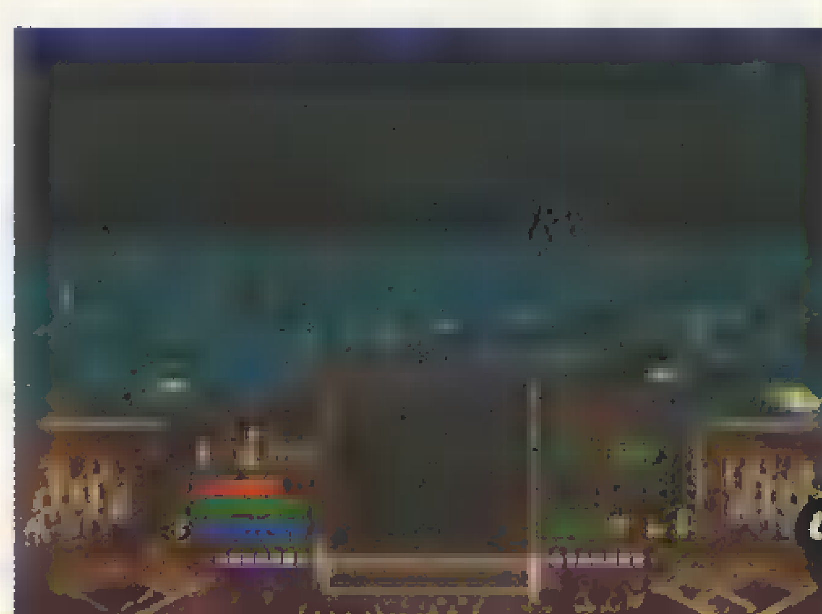
■ **LSK i MB**





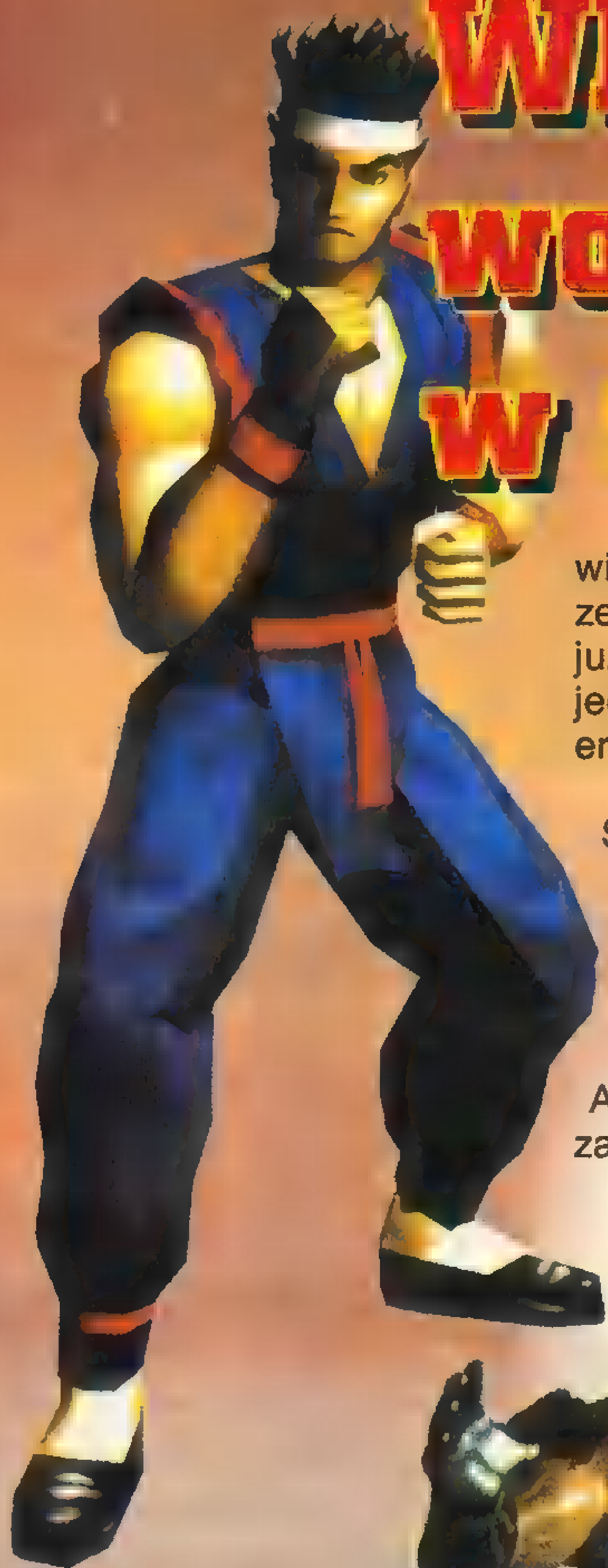








WIRTUALNI wojownicy w natarciu



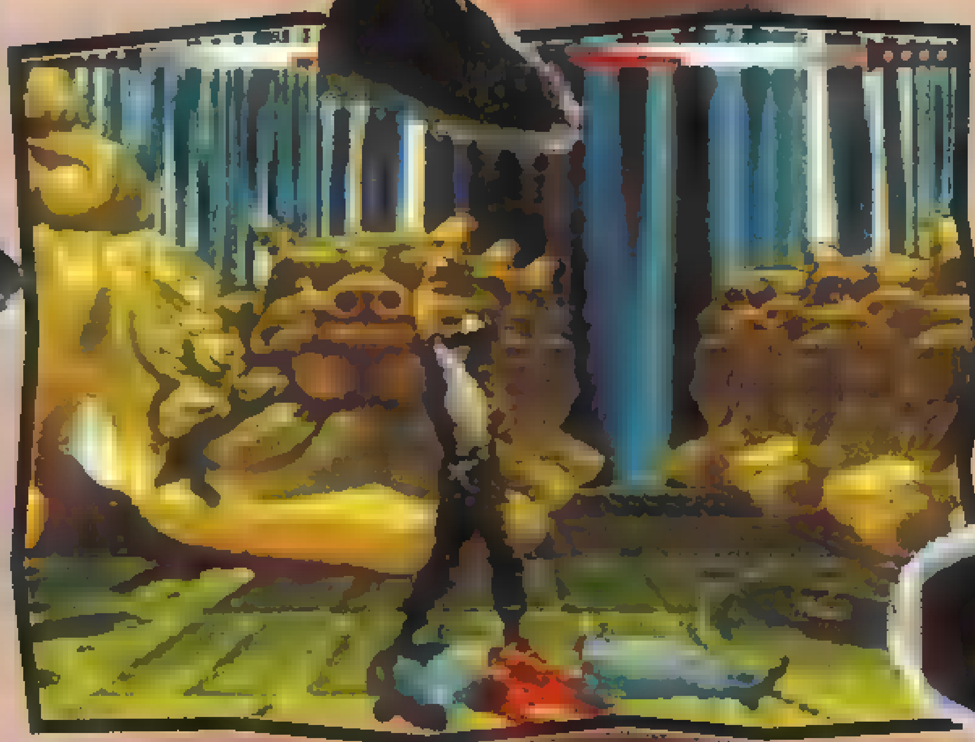
Kasumi Ninja (Jaguar)

Mortal Kombat 2 (PC)

We wrześniu do sprzedaży w Europie powinny trafić konsole Sony PlayStation i Saturn Segi. Zarówno Sony, jak Sega zapowiadają, że równolegle z wprowadzeniem maszynek na rynek trafi nań dość duży wybór gier. Notabene już dzisiaj można w Anglii nabyć spory pakiet gier na PlayStation, choć konsola nie jest jeszcze oficjalnie sprzedawana w Europie. Marketingowcy z Sony uznali, że pierwsze wrażenie jakie konsola wywrze na klientach, będzie miało duży wpływ na późniejszy jej sukces — przez zaprezentowanie pakietu dopracowanych gier można przekonać nabywcę, że ma do czynienia z poważnym producentem. Wiadomo przecież, że największym zarzutem wobec 3DO i Jaguara jest znikoma liczba programów na te konsole. Podobnego zdania są spece od Segi i Nintendo. Już dziś powstają gry na Ultrę 64 – maszynkę Nintendo, która ma podobno zmieść z powierzchni Ziemi konkurencję. Tak się jakoś dziwnie składa, że producenci gier zadbali o to, aby w pierwszej kolejności dostępne były gry walki, będące nawiązaniem do najpopularniejszych tego gatunku, jak choćby osławiony „Mortal Kombat". Każda ze wspomnianych konsol może już pochwalić się co najmniej jedną grą tego typu. Nadeszła era wirtualnych wojowników!

• „Virtua Fighter" – firmy Sega jest to pierwsza gra która pojawiła się na Saturna. Wspaniale animowane, duże trójwymiarowe postacie tłuką się na ekranie zgodnie z wolą operatora joypada. Akcja jest szybka i pokazana z różnych ujęć kamery, że początkowo można dostać zawrotu głowy.







• „Toshinden" firmy Takara dysponuje wspaniałą grafiką i animacją. Dzięki tej grze użytkownicy PlayStation są jedynymi, którzy nie muszą zazdrościć posiadaczom Saturna możliwości powalczenia w „Virtua Fighter". O tym, która z tych dwóch gier jest lepsza, trudno wyrokować, bo tematyka i wykonanie obu tych gier są bardzo zbliżone. „Toshinden" pod jednym względem zdecydowanie jednak góruje nad „Virtua Fighter" — pozwala na rozgrywkę przez dwóch graczy! Dopóki więc nie pojawi się „Virtua Fighter 2" (który ukaże się niebawem), to „Toshinden" będzie oceniany znacznie lepiej od swego konkurenta z Saturna.

• „Tekken" firmy Namco to kolejny konkurent dla „Virtua Fighter". Największą ciekawostką jest to, że korzystając z technologii PlayStation, Namco najpierw opracowało wersję na automaty wrzutowe, a dopiero potem na konsolę. Jest to dodatkowy policzek dla Segi, która za największą zaletę Saturna uznaje silne wsparcie w oprogramowaniu z automatów. Wersja na PlayStation różni się od wersji z automatów głównie sposobem sterowania — podobno każdy z przycisków joypada steruje ruchami innej części ciała.

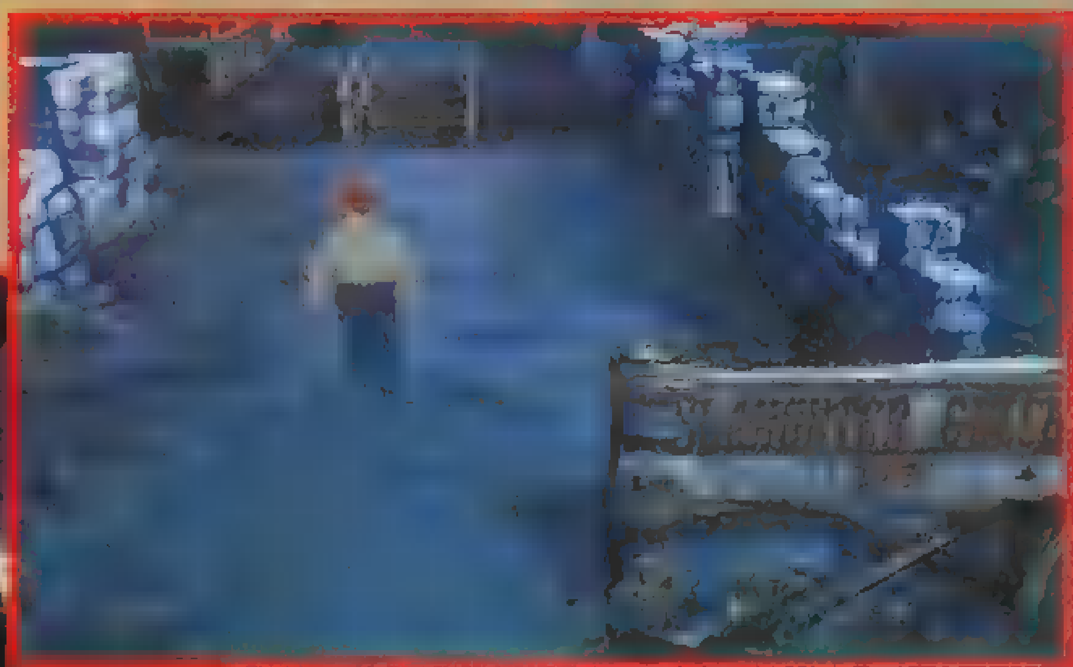
• „Kasumi Ninja" firmy Atari przeznaczony jest dla Jaguara. Nie jest to wirtualna walka, gdyż grafika jest tu dwuwymiarowa, a postacie digitalizowane – jak w „Mortal Kombat". Podobnie zrealizowano sekwencje walki, a kałuże krwi po każdym celnym trafieniu, to już standard.

• „Mortal Kombat III" firmy Williams Bally Midway. Tej gry nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Gdy tylko pojawiła się na automatach wrzutowych, to rozpoczęły się spekulacje, czy możliwe będzie przeniesienie jej w warunki domowe i jaką jakość będzie miała taka przeróbka. Powszechne zdumienie spowodowała więc informacja, że gra była równolegle opracowywana w wersji na PlayStation i praktycznie niczym nie różni się od wersji z automatów. W porównaniu z „MKII" wprowadzono tu kilka nowych postaci, nowe ciosy, nowe „fatality" oraz zapowiadane od dawna „animality".

Chodzą również plotki, że w Europie krążek z „MKIII" ma być bezpłatnie dołączany przy zakupie PlayStation.

■ LSK





ALO
THE D

Czy film „The Last Ranger" jest dotknięty klątwą? Niespotykany ciąg żałosnych wypadków umoczył całą produkcję niczym burza. Niektórzy mogą pamiętać walkę pomiędzy dwoma scenarzystami tego filmu. Sześć miesięcy temu Scott W. Barthelby i Teddy Falk zapisali nową stronę w księdze kantów świata filmu. Wszystko wydarzyło się w Copacabana School of Fine Arts. Początkowa różnica zdań szybko przekształciła się w zwyczajną burdę. Powód? Pieniądze oczywiście! I zazdrość (nazwisko syna bankiera – Barthelby – było widoczne na liście płac nie mniej niż sześć razy). Równe części likieru i nienawiści zaowocowały ognistym koktajlem. Cały budynek na Hollywood Boulevard, gdzie stała Copacabana, stanął w płomieniach.

To był tylko początek. Miesiąc później gość wybrany do reżyserowania filmu, nikt inny niż brat Scotta Barthelby'ego – Henry, został aresztowany w swoim domu przez gliniarza z L.A.P.D., porucznika Warhzawcskiewitczca. Oskarżony ciągle przebywa w więzieniu, choć utrzymuje, że jest niewinny.

Utalentowany i nieprzekupny Greg Saunders, szef Hill Century Studios i kapitan całego tego nieszczelnego interesu, zmuszony był doprowadzić statek bezpiecznie do portu. Jednakże nawet jego legendarna cierpliwość została poddana ciężkiej próbie, gdy podczas zdjęć próbnych okazało się, że Ambrosianus C. Barthelby, aktor wyznaczony do grania głównej roli, nie miał pojęcia o jeździe konnej. Opuszczenie przez Ambrosianusa Hill Century zbiegło się z wkroczeniem do studia wschodzącej gwiazdy – Billy Silvera. Koń „Ostatniego Rangera" miał w końcu jeźdźca.

Według dobrze poinformowanych źródeł prestiżowa wytwórnia była bliska upadku, gdy bank Barthelby ujawnił linię kredytową do Hill Century. Dwudziestego czwartego czerwca zespół filmowy w sekrecie przeniósł się do miejsca na pustyni Mohawe zabawnie zwanego Slaughter Gulch (Parów Rzeźników), gdzie John Pierpoint Stacks rozpoczął filmowanie plenerów do „The Last Ranger". Gabinet publicystyki Grega Saundersa wyszedł z ciekawym pomysłem, mającym na celu trzymanie z dala od projektu wściekłych ozorów prasy.

Każdego piątku Jeffrey „Bomber" Davis galopował na swojej szkapie do Hollywood, gdzie dostarczał najnowszych wieści o zdjęciach zgromadzonym tam pismakom. System ten zdawał egzamin do czasu, gdy jednego piątku koń runął pod jeźdźcem na samym środku Hollywood Boulevard. Skutkiem tego było to, że „The Horse's Friend" – grupa miłośników zwierząt, prowadzona przez pannę Victorinę Hornybiggle – zaatakowała Hill Century na łamach gazet. Podobizna Jeffreya Davisa została spalona przed Teatrem Chińskim i porucznik Warhzawcskiewitczc musiał zadzwonić do Los Angeles Fire Department, by ochłodzić temperament demonstrantów.



Dynamiczny policjant dokonał przy okazji paru aresztowań. Do szczęśliwców należał także burmistrz miasta, którego jedyną zbrodnią było to, że próbował powstrzymywać tłum.

W tym momencie „The Mystery Examiner" postanowił zbadać serię niefortunnych wypadków. Wszystko szło dobrze przez następne dwa tygodnie. Wtedy jednego piątku Davies nie pojawił się w biurze Hill Century. Czy zagubił się na pustyni? Czy Billy Silver złamał obojczyk podczas jednego z numerów kaskaderskich, jak sugerowały niektóre gazety? Nikt w Hill Century nie był zdolny do oświecenia nas. Wysłaliśmy, więc jednego z naszych reporterów do Parowu Rzeźników, by odkrył nam prawdę.

„To nie jest miejsce dla bogobojnego ludu" zadeklarował Wilbur Adderly, który jest nauczycielem w szkole w Johannesburgu i jest także znanym i uznanym przeżuwaczem tytoniu. „To jest kraj duchów, chłopcze! Jak mówiłem moim studentom, to jest terytorium diabła. Obecnie Indianie nazywają je Polem Walecznych, lecz nawet oni omijają to miejsce szerokim łukiem! Żaden z nich nie był blisko tego parowu od pięćdziesięciu lat. Tak więc nie ma żadnego powodu, by tam się włóczyć!" poradził Adderly, po czym splunął strumieniem brązowego soku na jedwabna marynarkę naszego reportera.

„To jest kraj d
studentom, to j
nazywają je Po
to miejsce szer

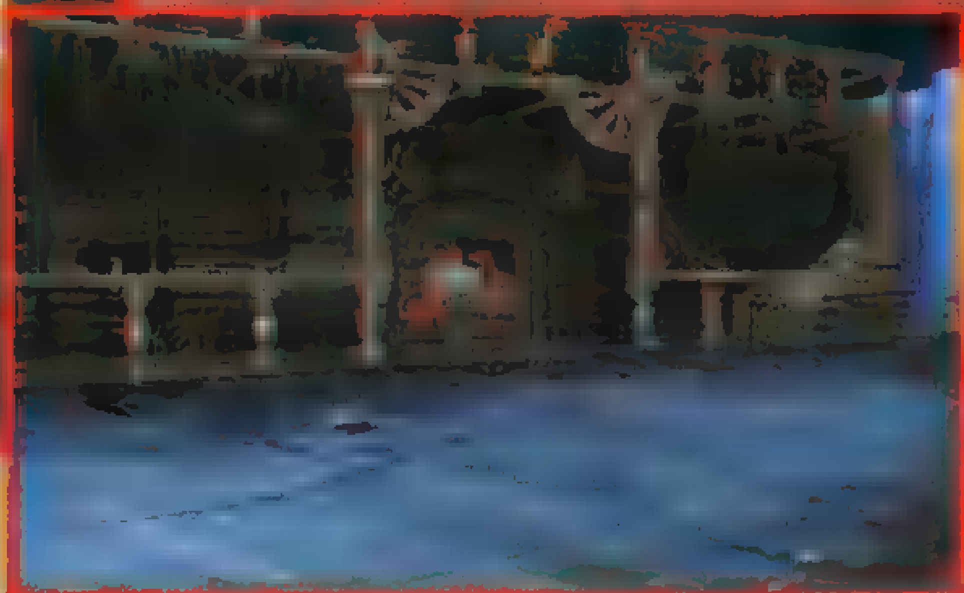
Właśnie otrzymaliśmy następującą wiadomość od pana F. X. O'Neilla, który jest naszym subskrybentem. Jeden z koni wypożyczonych Hill Century został znaleziony w Johannesburgu w stanie skrajnego wyczerpania i strachu. Intrygującym detalem było to, że na siodle został odkryty napis wykonany szminką – „Call Carnby".

Czy człowiekiem z napisu jest Edward Carnby, prywatny detektyw, którego imię jest łączone z tajemnicami Decreto i Diabelskiej Kuchni, dwiema najmakabryczniejszymi sprawami ostatnich lat, o których doniósł „The Mystery Examiner"? Teraz nikt tego nie wie. Bądźcie jednak pewni, że jeden z naszych reporterów jest obecnie w drodze na Pole Walecznych, zdecydowany rzucić trochę reporterskiego światła prawdy na całą sprawę. Żadna sprawa nie była do tej pory tak śmiertelnie niebezpieczna, by mogła uciec naszemu świdrującemu spojrzeniu.

Powyższy tekst jest wolnym przekładem artykułu „Curse of The Field of Braves" zamieszczonym w czwartolipcowym (dzień niepodległości) wydaniu „The Mystery Examiner", gazetki dostarczanej wraz z pudełkiem gry „Alone In The Dark 3". Przytoczyłem go z dwóch powodów. Po pierwsze uważam, że jest on najlepszym wprowadzeniem w klimat gry. Po drugie tłumaczenie to może być pomocne dla tych, którzy jeszcze niezbyt dobrze oswoili się z językiem angielskim. Lektura pozostałych artykułów pisemka może dostarczyć informacji, pomocnych w rozwikłaniu niektórych zagadek, którymi uraczy nas gra. Sądzę jednak, że zamieszczony tu dokładny opis lepiej będzie służył za światło i drogowskaz zabłąkanym w ciemnościach gry. Najpierw jednak chciałbym podzielić się z Wami moimi wrażeniami. Gra ta dopełnia trylogię słynnej serii firmy Infogrames. I na tym może się niestety wszystko skończyć. Świadczą o tym nawiązania do części pierwszej i drugiej obecne w akcji gry. Kobietą, która użyła szminki na siodle konia jest nie kto inny, jak znana już nam Emily Hartwood. Natomiast sprawcą całego zamieszania jest Jeddediach Stone, syn Elizabeth Jarret – złej kapłanki Voodoo zgładzonej w „Alone In The Dark 2". Gra rozpoczyna się drugiego lipca 1925 roku, w biurze Eda. Tam najprawdopodobniej dowiaduje się on o informacji umieszczonej na siodle, gdyż następ-







nego dnia staje przed mostem prowadzącym do Parowu Rzeźników. W tym miejscu gracz obejmuje stery. Pierwszym wrażeniem jest to, że graficznie gra nie jest wielkim postępem w stosunku do swoich poprzedniczek. Natomiast dźwiękowo jest już lepiej. Nie chodzi mi tu o muzykę, lecz bardziej o wspaniałe odgłosy kroków, strzałów, otwierania drzwi itp. Podczas dalszego grania okazuje się, że system zbierania przedmiotów jest niezbyt dopracowany. Na przykład przy szukaniu czy próbie użycia jakiegoś przedmiotu często się zdarza, że stanięcie o parę pikseli od żądanego miejsca nie spowoduje pożądanego efektu lub wręcz wyświetlenie napisu (skutecznie wprowadzającego w błąd) w stylu – „tej rzeczy nie można tu użyć". Wszelkie rekordy moim zdaniem

uchów, chłopcze! Jak mówiłem moim est terytorium diabła. Obecnie Indianie lem Walecznych, lecz nawet oni omijają okim łukiem!..."

ONE IN DARK 3

bije sytuacja, wymagająca otworzenia kluczem szafy w biurze szeryfa. Kłopot mogą sprawić także trzy momenty wymagające użycia broni palnej. Pierwszy raz przy otwarciu drzwi, potem przy strzelaniu do tarczy, a następnie przy wybijaniu szyby. Należy także trzymać się zasady, by dokładnie obszukiwać wszelkie meble, rzeźby i tym podobne, a gdy to nie pomaga, to popchnąć trochę obiekt robiąc to z różnych kątów. Reszta to umiejętność kojarzenia faktów. Czy warto tę grę kupić? Sądzę, że fani „Alonów" nie dadzą się długo namawiać. Pozostali zaś zdani są na dokonanie samodzielnej decyzji na podstawie tego artykułu.

Jeżeli podjąłeś decyzję i masz zamiar nabyć tę grę, to nie psuj sobie zabawy i na razie nie czytaj ciągu dalszego tych wypocin. Zawsze będziesz mógł do nich powrócić i doczytać do momentu, gdzie się zatniesz.

Opis

Ed Carnby stanął nad Parowem Rzeźników. Następnie postanowił wejść do znajdującego się tu miasta jedyną drogą jaka była – przez most. Gdy był pośrodku kładki drogę od tyłu zamknął mu duch rewolwerowca. Z przodu pojawił się Jeddediah Stone i przywitał gościa, a następnie, pocierając o podeszwę swego buta, zapalił zapałkę, a za jej pomocą lont. Wędrujący ognik dotarł do pomostu i spowodował jego wybuch. Odrzut rzucił Eda w głąb miasta. Stone zapadł się pod ziemię, a duch szeryfa wszedł do pobliskiego Saloonu. Carnby postanowił podążyć za tym ostatnim. Zanim jednak wszedł do budynku, podniósł leżący na prawo od wejścia kanister z benzyną. W Saloonie znalazł kamerę. W generatorze napędzającym ją brakowało paliwa. Ed napełnił więc zbiornik swoim znaleziskiem. Dzięki temu obejrzał kadry z filmu „The Last Ranger" i dowiedział się, w jaki sposób Billy Silver złamał obojczyk. Detektyw podniósł potem leżący w rogu kanister z naftą, klucz leżący na stole i grzechotkę leżącą na scenie. W schowku pod załamanymi schodami znalazł paczkę zapałek. Gdy udał się za bar do półek z butelkami, to znalazł tam alkohol drzewny (metanol) oraz piersiówkę. Przelanie jej zawartości do żołądka spowodowało podniesienie się o dziesięć punktów energii Eda. Pustą butelkę detektyw rozbił rzucając nią o ścianę. Pośród jej szczątków znalazł żeton. Ed wziął go i wrzucił do pianina. Dzięki temu mógł obejrzeć kalejdoskop mówiący o powstaniu miasta. Także z niego dowiedział się, jak otwierać właz do piwnicy z trunkami. Gdy pokaz się skończył, Carnby znalazł leżącą na pianinie lampę. Ponieważ była pusta, dolał do niej nafty ze znalezionego wcześniej kanistra, a następnie zapalił ją za pomocą zapałek. Teraz podszedł do trofeum myśliwskiego wiszącego na ścianie za barem i przekręcił jeden z osadzonych w czaszce rogów. Gdy to uczynił, otworzyło się wejście do podziemi. Z niego wyszedł duch barmana. Ed, długo się nie namyślając, podbiegł do upiora i położył go paroma lewymi sierpowymi. Pokonany barman zmienił się w czarnego kota, który następnie wyparował. Na ziemi po nim pozostał ślad w postaci asa karo i złotej kuli. Gdy Carnby wziął oba przedmioty, to zeskoczył na dół przez otwór w podłodze. Do rozproszenia panujących tam ciemności użył lampy. Za rzędem olbrzymich beczek, na ścianie wisiała laska. Nie opodal niej znalazł plakat. Na jego odwrocie widniała porada, by alkohol drzewny zanieść więźniowi zamkniętemu w celi. Następnie podszedł do najbliższej beczki i pomimo, że drzwi do niej były zamknięte, spróbował je otworzyć. Wrota ustąpiły, także w sąsiedniej beczce. W pierwszej wiło się stadko małych węży. Z drugiej beki wyglądała ich „trochę" większa mama. Gdy Carnby użył grzechotki, to małe węże wypełzły z legowiska torując tym samym Edowi wejście w głąb. Detektyw tam podążył i po drabinie wszedł do zamkniętej celi.

Na pryczy znalazł kamień. Rozbił go o ścianę i z łupin wydobył indiański amulet. Następnie podszedł do drzwi celi. Za kratą ujrzał leżący na podłodze klucz. Przyciągnął go do siebie za pomocą laski i otworzył nim wyjście. Następnie poszedł do sąsiedniej celi i przed zataczającym się tam duchem pijaka położył butelkę alkoholu drzewnego. Nietrzeźwy facet podniósł „procenty" z podłogi, po czym je golnął. Okazało się, że nawet dla osoby „duchownej" co za dużo to niezdrowo, a zwłaszcza metanolu. Pijak po tym eksperymencie wyłożył się na ziemi jak długi, a następnie zniknął. Na miejscu pozostała tylko piersiówka. Następnie Carnby przeszedł po wyrytym na podłodze pentagramie do biura szeryfa. Przeżył to tylko dlatego, że posiadał indiański talizman. W biurku znalazł gwiazdę szeryfa i amunicję do Winchestera, a samą broń znalazł w szafie, którą otworzył za pomocą klucza znalezionego na blacie stołu w Saloonie. Ed przyjrzał się przy okazji trzem plakatom najpilniej poszukiwanych przestępców, po czym wyszedł z biura i skręcił w lewo.

Znalazł się przed frontowymi drzwiami budynku, do którego wcześniej nie miał dostępu. Okazało się, że ktoś się do nich dobijał. Carnby zasunął je pobliską szafą, przy okazji odsłaniając drabinkę sznurową. Po skończonej robocie znalazł leżącą w środku strzelbę, a następnie wszedł na dach.

Zaraz koło włazu znalazł bicz. Idąc dalej ujrzał leżącą na ziemi pętlę voodoo. Jedyną przeszkodą, wstrzymującą śmiałka od jej podniesienia było to, że periodycznie oświetlała ją wiązka zabójczych promieni. Ed musiał więc sięgnąć po ten przedmiot w odpowiednim momencie. Dalej znalazł metalową płytę. Stanowiła ona znakomity substytut kamizelki kuloodpornej. Drzwi, znajdujące się nie opodal, detektyw otworzył celnym strzałem w zamek, po czym wszedł do środka z okrzykiem „Puk, puk. Tu Święty Mikołaj." Panującą wewnątrz ciemność rozświetlił oczywiście lampą. Ujrzał wtedy faceta, zaciskającego pętlę na szyi manekina. Za każdym razem, gdy to robił, Ed tracił dostęp świeżego powietrza i punkty wytrzymałości. Aby pozbyć się natręta, Carnby użył znalezionej pętli voodoo. Zapadnia pod niesfornym duchem została uruchomiona, a on sam spadł na dół. Następnie detektyw wyszedł stąd i podążył do dalszych pomieszczeń dachu. Po drodze napotkał faceta z jednego z plakatów w biurze szeryfa.

Ed nabił więc Winchester złotą kulą i wystrzelił nią w bandziora, który padł i zostawił po sobie worek ze skorpionami. Carnby wrócił z nim do sali egzekucji i zrzucił duchowi pajęczaki z worka na łeb. Następnie pociągnął

za lewarek, co spowodowało podniesienie się klapy. Dzięki temu Ed znalazł dynamit i kawałek zasuszonego mięsa. Po opróżnieniu pomieszczenia detektyw opuścił je i skierował się do ostatniego pomieszczenia na dachu. Znalazł tam działko obrotowe i leżący przy ścianie krótki lont. Włożył go w laskę dynamitu i tak przygotowany ładunek wetknął w pobliską szczelinę. Następnie użył zapałek i schronił się za beczką. Wybuch zniszczył ścianę, otwierając Edowi drogę do pozostałych pomieszczeń. Po drodze, przez zburzoną ścianę, ujrzał stojący na placu posąg Jeda Stona. Posąg dzierżył w ręku złoty samorodek z kształtu przypominający ptaka. Carnby ruszył dalej.

Przed końcem swej wędrówki Carnby ujrzał drzwi, zatrzaskujące się za wychodzącym spoza nich duchem. Po przypomnieniu mu, kto tu jest panem, Ed zauważył, że drzwi są zamknięta. Pozostała droga prowadziła do zepsutej maszyny. Brakowało w niej trybika. Detektyw zastąpił go gwiazdą szeryfa, a następnie uruchomił machinę, pociągając umieszczoną wysoko dźwignię za pomocą bicza. W ten sposób Ed uruchomił mechanizm otwierający drzwi. Za nimi znalazł leżącą na ziemi piersiówkę. Zauważył także pomost, prowadzący nieco poza ścianę budynku. Na nim leżała amunicja.

Następnie Carnby rozpędził się i, korzystając z pomostu niczym z trampoliny, przeskoczył przez okno do sąsiedniego budynku. Tam zapalił pierwszą lampę na prawo od okna – To otworzyło pobliskie drzwi. W pokoju znalazł gazetę. Zgodnie z zawartą w niej historią, gdy sęp zaczął skrzeczeć, w pokoju pojawił się duch zabitego strzałem w plecy. Detektyw uspokoił ptaszysko, dając mu kawał suszonego mięsa. W zamian otrzymał żeton.

Gdy „śpiew" ptaszyny uciekł, duch przeszedł przez ścianę, przenikając przez obraz. Carnby podążył za nim i znalazł się w sąsiednim pomieszczeniu. Przedtem jeszcze wziął „nocnego sługę" – swego rodzaju wieszak na ubrania. W znajdującej się w sypialni toalecie Ed znalazł kulę kalibru 30/30, żarówkę i perłę. Gdy przekręcił lusterko, to na jego odwrocie znalazł klucz. Na posągu przedstawiającym kobietę z kołczanem znalazł strzałę. Wystrzelił ją z łuku, znajdującego się w rękach drugiego posągu. Strzała ugodziła trzecią figurę, a to z kolei spowodowało zaktywizowanie czwartej, która uruchomiła mechanizm otwierający drzwi pokoju z sępem. Ed wyszedł przez nie i znalazł się znowu koło rozbitego przez siebie okna.

Drzwi po jego lewej stronie, te znajdujące się najbliżej dziury w podłodze, dały się otworzyć kluczem. Koło nich leżał pierścionek z kamieniem. Edowi udało się wydobyć z niego diament. Okazało się to przydatne, gdyż po włożeniu go w drugie oko smoka, w nowo otwartym pokoju, z jego pyska wyleciała paczka amunicji. Nie opodal na podłodze leżał pamiętnik Emily Hartwood oraz piersiówka. Leżało tam też ostrzeżenie przed używaniem flesza koło łatwopalnych szpul z filmem. Następnie Carnby wyszedł na balkon. Przed oknem prowadzącym do sąsiedniego pomieszczenia była dziura zasłonięta deską. Gdy Ed wszedł na nią, ktoś z wewnątrz zaczął w niego strzelać. Detektyw położył tam wieszak, a następnie szybko usunął się z kładki. Zza okiennic wyszedł zmylony duch wielkiej postury. Jego masa była jednak zbyt wielka, gdyż deska puściła. Carnby zasłonił tak odsłoniętą dziurę, popychając na nią odemkniętą okiennicę.

Po niej wszedł, już spokojnie, do pokoju. W nim na stole znalazł klucz, a z boku na ziemi wyzwalacz i oprawkę do lampy błyskowej. Teraz, dodając do tego żarówkę, mógł zmajstrować samą lampę. Następnie detektyw, za pomocą znalezionego klucza, otworzył drzwi do pozostałego pomieszczenia. Znajdowały się one na lewo od rozbitego okna. W środku na postumencie siedział jakiś mutant, wymachujący swoimi grabami. Ed podszedł do szpuli leżącej na ziemi koło szafy i użył tam flesza. Błysk zniszczył potwora. Następnie Carnby strzelił do tarczy znajdującej się na szafie. Drzwiczki do regału otworzyły się. Wewnątrz regału detektyw znalazł piersiówkę i laskę wojenną.



Teraz kroki swe skierował w kierunku pianina. Po drodze podniósł z ziemi kanister z naftą. Do instrumentu wrzucił żeton, dzięki czemu obejrzał kolejny kalejdoskop. Ważniejsze jednak było to, że otworzyło się także wejście zasunięte przez postument. Gdy Ed zeskoczył do wewnątrz, znalazł się w ciemnej jaskini.

Znowu musiał zapalić lampę, w znany już sobie sposób. Oślepione nietoperze poczęły atakować intruza, więc Ed skierował się do wyjścia z groty. Na szczęście zatrzymał się w porę, dzięki czemu oszczędził sobie przyjemności kąpieli w ławie. Z niej sterczały słupy. Śmiałek zaczął więc skakać po nich z jednego na drugi. W końcu drogę zastąpił mu Indianin. Gdy detektyw popchnął go laską wojenną, ten się przesunął i pozwolił na podniesienie z ziemi nabojów do Winchestera i małego klucza. Następnie Carnby począł skakać po kolejnych słupach. Gdy już nie miał wyjścia, użył amuletu. Indianin, który wtedy się pojawił, przeniósł go na kolumnę, która wyniosła go do kolejnego budynku. Tam zabił kolejne dwa duchy i z ziemi podniósł pozostałości po nich. Były to cylinder, klucz i piersiówka. Kluczem Ed otworzył drzwi, znajdujące się na lewo od wrót wejściowych. Biblioteka stanęła otworem. W szafach detektyw znalazł białą księgę, podręcznik zegarmistrza i księgę zwyczajów Indian Nawaho, którą otworzył za pomocą małego klucza.





Koło popiersia Carnby znalazł zegarek, na biurku matrycę drukarską. Odczytał ją podchodząc do lustra i spoglądając na jej odbicie. Następnie zapalił świeczkę na biurku. W jej świetle mógł odczytać białą księgę. Mówiła ona, że człowiek, który postawi laskę boga Gromów na ołtarzu do tego przeznaczonym, wstrzyma na zawsze strażnika Styksu. Po tej lekturze Carnby wrócił przed drzwi znajdujące się na prawo od wejścia frontowego. Tak jak się spodziewał, był to zegarek opisywany w księdze zegarmistrza, więc używając go otworzył wrota, przed którymi stał. W środku znalazł Morissona, który przekazał mu szkic przedstawiający rozwałkę stacji kolejowej. Następnie Ed nałożył na łeb pobliskiego posągu cylinder i zainkasował dwa pudełka amunicji.

Wtedy duch odsłonił witraż znajdujący się w głębi pokoju i podszedł do Morissona, który legł na ziemi jak rażony piorunem, pod wpływem dotknięcia upiora. Po rozprawieniu się z nim, detektyw nie zabezpieczył swego Wincha. Podszedł z nim do ściany naprzeciwko witraża i strzelił w okno. Wraz z brzękiem rozpryskującego się szkła powstała tam dziura.

Przez nią Ed wyszedł na cmentarz. Ujrzał tam ołtarz, na którym postawił laskę wojenną. Następnie podszedł do grobowca podpisanego O.E.J (One Eyed Jack) i położył na nim asa karo. Pomnik się otworzył i Carnby wszedł do niego. Unoszący się postument doniósł Eda na górną kondygnację budynku – do kuchni. Detektyw wziął ze stołu dzban z oliwą oraz leżącą nie opodal szpulę z filmem. Na kredensie leżał woreczek z pemikanem. Jego spożycie dawało ten sam skutek, co wypicie zawartości piersiówki. Następnie Carnby podszedł do kominka. W nim znajdował się zaklinowany mechanizm. Ed przywrócił go do sprawności, smarując znalezioną oliwą. Ściana, przy której stał piecyk, uniosła się, odsłaniając salę balową. Przy grubszym dżentelmenie znalazł młotek. Przy damie natomiast paczkę amunicji.

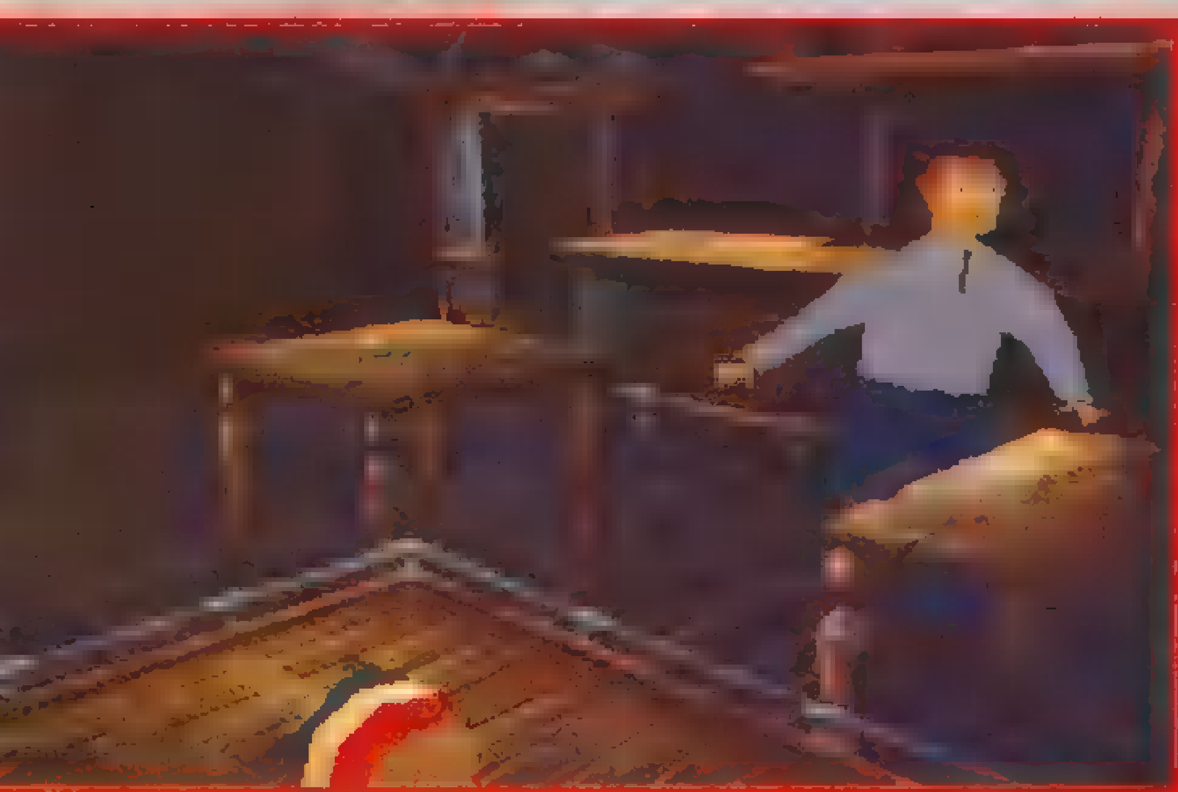
Następnie ruszył przeszukiwać scenę. Znalazł tam zerwaną strunę, zapis nutowy i klucz do sejfu. Wtedy jeden z grajków zaczął wyraźnie podskakiwać. Detektyw wytłumaczył mu gołymi rękoma, jak należy się zachowywać, po czym ruszył do kuchni. Za kredensem znalazł przejście do drzwi otwieranych tylko od środka. Całe szczęście, że był po właściwej stronie.

Ed wyszedł na korytarz. Naprzeciwko widniały kolejne drzwi. Oczywiście zamknięte. Carnby włożył do zamka nabój 30/30 i uderzył w niego młotkiem. Drzwi nie przetrwały takiego eksperymentu. W pomieszczeniu Ed zauważył model dworca. Wewnątrz znalazł żarówkę, mapę oraz zapalnik.

Dokument ukazywał jak należy rozmieścić zapalnik oraz detonator by zrobić „wielkie bum". W sąsiednim pomieszczeniu Carnby zauważył projektor. Zamontowaniu w nim struny i ża-

rówki pozwoliło wyświetlić znaleziony wcześniej film. Zapis nutowy detektyw obejrzał na pobliskim stole monterskim. Dzięki niemu odczytał znajdująca się tam liczbę 806. Następnie Ed udał się do sąsiedniego pomieszczenia bankowego. Drogę do sejfu blokował system sprzężonych karabinków maszynowych. Carnby uchylił więc obraz na pobliskiej ścianie I po paru próbach wpisał tam do urządzenia wejściowego właściwy ciąg cyfr. Teraz mógł bezpiecznie dojść do sejfu. Wcześniej jednak wziął ze stołu książkę o astronomii. Dzięki jej lekturze domyślił się, że w łuku, stworzonym przez narysowane na drzwiach sejfu gwiazdy, brakuje wizerunku jednego ciała niebieskiego. Włożył więc na jego miejsce perłę i otworzył drzwi kluczem. Z wnętrza wyszedł duch bankiera i zabrał detektywowi indiański amulet. Ed po krótkiej walce odebrał mu zgubę. Następnie wyjął z sejfu walizkę z forsą i pudełko amunicji, po czym podszedł do najbliższego okna i uchylił je. Wtedy ześliznął się na zmurszały dach sąsiedniego budynku, który załamał się pod nim.





Carnby podszedł tam do barczystego gości i odebrał przesyłkę od McCarty'ego. W rzeczywistości był to szantaż Jeda Stona, który za Emily żądał walizki i klucza do niej. Następnie Ed podniósł z siodła piersiówkę, a z wagonika detonator i pudełko amunicji. Gdy wszedł do wagonu, duży gość odepchnął go w pobliże stacji kolejowej. Tam Ed wszedł do budynku. Duch kolejarza stał na belce stropowej, więc nie dawało się go załatwić. Z boku oparta o ścianę stała tablica z napisem „Station". Na niej był położony kubeł z farbą.

Carnby popchnął trochę dechę i zawartość pojemnika zalała napis. Kolejarz zaczął sobie wyrywać włosy ze zdenerwowania. W furii upuścił na ziemię klucz do walizki. Ed go zabrał i podniósł leżącą przy belkach śrubę. Uderzył nią trzy razy w dzwonek pozbawiony serca, w czego rezultacie pobliskie drzwi stanęły otworem. Detektyw wyszedł na zewnątrz i zgodnie z planem umieścił zapalnik. Teraz użył tylko detonatora i parszywy kolejarz przestał zaprzątać myśli detektywa. Następnie Ed udał się na miejsce spotkania i położył na ziemi klucz i walizkę. Jed nie zdążył dotrzymać obietnicy, gdyż wcześniej pojawili się bracia Elwood i wykończyli detektywa. Dzięki pracy szamana, Ed wcielił się w postać pumy. Miał on przynieść do tej jaskini złotego orła, zanim nastanie godzina wilka. To pozwoli mu znowu wcielić się w ludzką postać. Detektyw wyszedł tunelem na cmentarz. Z niego wyszedł na ulicę główną miasteczka, a stamtąd wszedł do Saloonu. W obecnej postaci z łatwością przeszedł przez zarwane schody. Następnie przeskoczył dziurę w podłodze i jednym susem z rozbitego okna dotarł na dach biura szeryfa. Teraz podbiegł do wyłomu w murze i przeskoczył na ramię posągu, skąd wziął złotego orła. Następnie zeskoczył na ziemię i podbiegł do budynku, do którego kiedyś dostał się przez dach. Koło jego ściany stała beczka dziegciu. Zamoczył w niej łapę i pobiegł do pobliskiego budynku, gdzie uczynił to samo, tym razem z beczka zawierającą pyły srebra. Wracając na cmentarz ujrzał wilkołaka, przebiegającego na cmentarz i drugiego, który go atakuje. Po rozprawieniu się z nimi wszedł z powrotem do jaskini i trzymanego w pysku orła rzucił w palenisko.



W tej chwili duch Eda znów wstąpił w swoje ciało. Inną sprawą jest to, że właśnie zostało ono przysypane przez ducha szeryfa. Ten, gdy ujrzał powstającego trupa, przestraszył się i z ręki wypadł mu kolt. Carnby podniósł go i podążył za upiorem w kierunku dystrybutora. Na miejscu ujrzał swojego sobowtóra w stroju kowbojskim. Ed czytał bajki o księciu Persji, więc odłożył pistolet I podał rękę swemu drugiemu ja. Obie postacie się połączyły, tworząc jedną. Sobowtór jednak dominował w tej reakcji, gdyż pozostały jego ciuchy. Następnie Ed wlazł po drabinie na górę i spuścił się do środka zbiornika. Tam załatwił ducha walczącego szczotką drucianą. Podniósł jego broń i jej trzonek wpasował w otwór wypustki. Tym samym otworzył tajne przejście prowadzące na dół.

Na dole podniósł leżący w rogu jaskini liść i włożył go we włosy popiersia Indianina znajdującym się w wykutej niszy. To spowodowało otworzenie się przejścia do mieszkań górników. Zabił tu dwa duchy i zabrał kilof leżący na jednej z pryczy.

Następnie poszedł dalej nad przepaść, na której dnie sterczał las wbitych w ziemię i zaostrzonych na końcach pali. Stanął gdzieś tak na środku i uczynił krok przed siebie. Nie spadł na dół, gdyż pod jego stopami pojawił się kafelek. Podążając intuicyjnie w odpowiednim kierunku, dotarł na drugi brzeg. Tam pokonał robotnika uzbrojonego w kilof jego własną bronią i wszedł do biblioteki, gdzie w rogu siedział duch z siekierką. Po jego rozwaleniu, Ed wyjął z pobliskiego słupa świecznik. Otworzyło to dalsze drzwi. Carnby podniósł jeszcze leżącą obok butelkę z ciężką wodą, którą polał strażnika broniącego przejścia do windy. Po drodze podniósł z ziemi igłę. W środku podniósł świnkę i ją rozbił. Wewnątrz było szkiełko mikroskopowe. Następnie lewarkiem uruchomił windę. Na górze obejrzał szkiełko pod mikroskopem i zapamiętał znajdujące się tam cztery kolory.

W odpowiedniej kolejności nacisnął teraz przyciski na ścianie i dostał się do laboratorium. Tam podniósł ze stołu fiolkę z trucizną. Następnie poddał ją destylacji w pobliskiej bańce i napił się powstałej w ten sposób mikstury, w wyniku czego uległ pomniejszeniu. Teraz mógł się dostać do celi doktora, gdzie znów urósł. Pokonał go zatruwając igłę I używając jej do ukłucia konowała. Po skończonej robocie podniósł słomkę, klucz do celi i chloroform.

Następnie wyszedł z klitki i ponownie się zmniejszył. Tym razem wszedł do dziury w ścianie i używając słomki przeskoczył znajdującą się tam przepaść. Na drugim brzegu podniósł fiolkę z trucizną i wyszedł wyjściem, gdzie wróciły mu pierwotne wymiary. Tutaj zatruł miksturą źródełko, z którego chłepcze pająk mutant, a gdy pajęczak uległ zmniejszeniu – rozdeptał drania. Następnie wysmarował sobie ręce klejem leżącym w pobliskim kuble i wspiął się po pobliskiej ścianie.

Na górze wrzucił do dziury w podłodze głowę olbrzyma, a z kowadła podniósł sztabkę ołowiu. Następnie przesunął żelastwo i dostał się do broni długiej. W kolejnym pomieszczeniu załatwił Winchesterem karatekę z plakatu. Z ziemi podniósł ogon kobry i srebrny dolar, który wrzucił do otworu w plakacie Stone'a. Dzięki temu zszedł na dół I wziął pudełko zapałek. W następnym pomieszczeniu ujrzał samego mąciciela, który zniknął w przejściu w ścianie. Emily uwolnił, wkładając do rynienki ołów i podpalając palnik, a następnie wyjmując tak powstałą laskę z kamieniem. Emily z radości zemdlała. Następnie podążył za Jedem. W korytarzu musiał jednak w walce wręcz (najlepiej) pokonać jeszcze jednego ducha I zabrać mu nóż. Następnie rzucił w drzwi chloroformem, który obudził Emily, a ta z kolei wybawiła swego dobroczyńcę z opresji. Ogonem kobry otworzył przeciwległe drzwi i stanął oko w oko z samym Złym. Towarzyszących mu braci Elwood załatwił orzeł, po dostarczeniu mu zielonego kamienia. Samego Jeda zaś trzeba było zgładzić w bardziej wyszukany sposób. Carnby zrobił to następująco.

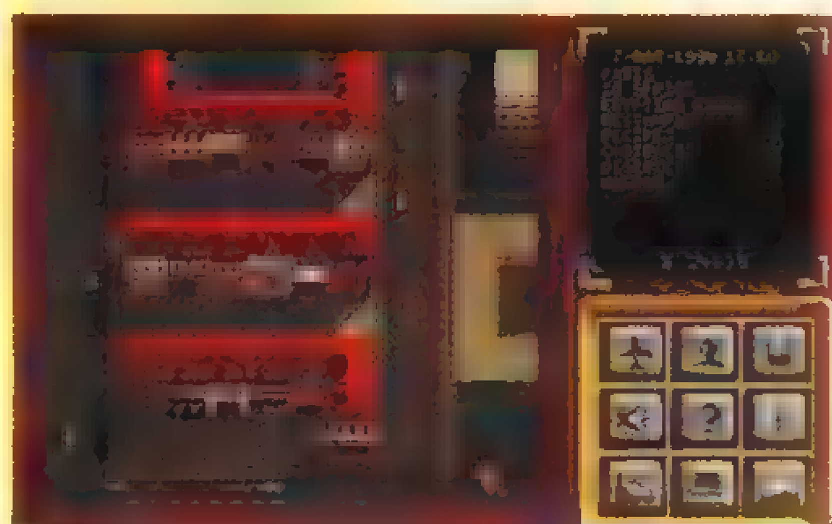
Najpierw odkręcił korek z wodą. Następnie podniósł z ziemi rękawicę i nasunął ją sobie na prawicę. W końcu nożem przeciął przewody z wysokim napięciem i wrzucił je w kałużę. Stone'a popieścił prąd, gdy tylko wdepnął w wodę. Ed porwał leżący w rogu worek z węglem i pobiegł do Emily czekającej w lokomotywie. Wtedy wrzucił do kotła koks, podjarał i pociągnął za odpowiednia dźwignię, a następnie odjazd!

■ **Mario**

INFOGRAMES '94

ALONE 3

dystrybucja	cena det.
MIRAGE (tel. (0-2) 671-77-77	**?**
wymagania sprzętowe	**ocena**
min. 386DX33, 4 MB RAM, VGA, HDD, MS-DOS 5.0	**8**







Każdy, komu się marzyło otworzyć własną, choćby malutką pizzernię, dzięki programowi „Pizza Tycoon" ma szansę ziścić swoje marzenia. Może popróbować swych sił w świecie wielkiego businessu, wielkich korporacji i wielkich przestępców. To czy skończysz swoją działalność na bruku, jako zadłużony po uszy żebrak, czy też staniesz się właścicielem wielkiej międzynarodowej korporacji zależy tylko od Ciebie. W tej grze wszystkie chwyty są dozwolone. Konkurencji za dobrze się powodzi? Jeden telefon do zaprzyjaźnionej mafii lub szybka samodzielna akcja sabotażowa i już lokal z dymem odchodzi w zapomnienie. Brakuje Ci pieniędzy? Po co masz się zadłużać w banku skoro wystarczy zatrudnić się jako mafijny kurier i szybko zarobić parę groszy.

Do swojej dyspozycji masz naturalnie i legalne metody. Właściwe wybadanie rynku jest podstawowym warunkiem na sukces. W restauracji, do której uczęszcza głównie młodzież, nie osiągniesz dużych zysków, jeśli będziesz serwował pizze smakujące staruszkom czy businessmenom. Ważna jest również agresywna kampania reklamowa. Niech nazwa Twojej firmy atakuje potencjalnego klienta gdziekolwiek się obejrzy. Przy komponowaniu nowych przepisów na pizzę używaj tych dodatków, które są aktualnie w modzie — jeżeli wszyscy na mieście mówią, że szpinak to ohyda, to mało jest śmiałków, którzy by zechcieli zjeść go w kupionej pizzy. Ustalaj ceny tak, by były jednocześnie nie za wysokie i żeby zapewniły Ci przyzwoity zysk. Pamiętaj też o ciągłym poprawianiu wystroju lokalu na coraz ładniejsze, bogatsze i bardziej atrakcyjne.

Jeśli zastosujesz się do tych rad, z pewnością staniesz się wielką szychą w świecie interesów i wielkim mafioso, przed którym drży konkurencja i któremu nikt nie śmie podskoczyć.

Moim zdaniem „Pizza Tycoon" jest grą bardzo ciekawą, dogłębnie oddającą tajniki prowadzenia pizzerii. Polecam ją wszystkim zainteresowanych kulisami robienia pizzy.

W momencie rozpoczęcia gry masz do wyboru trzy typy przyszłej rozgrywki:

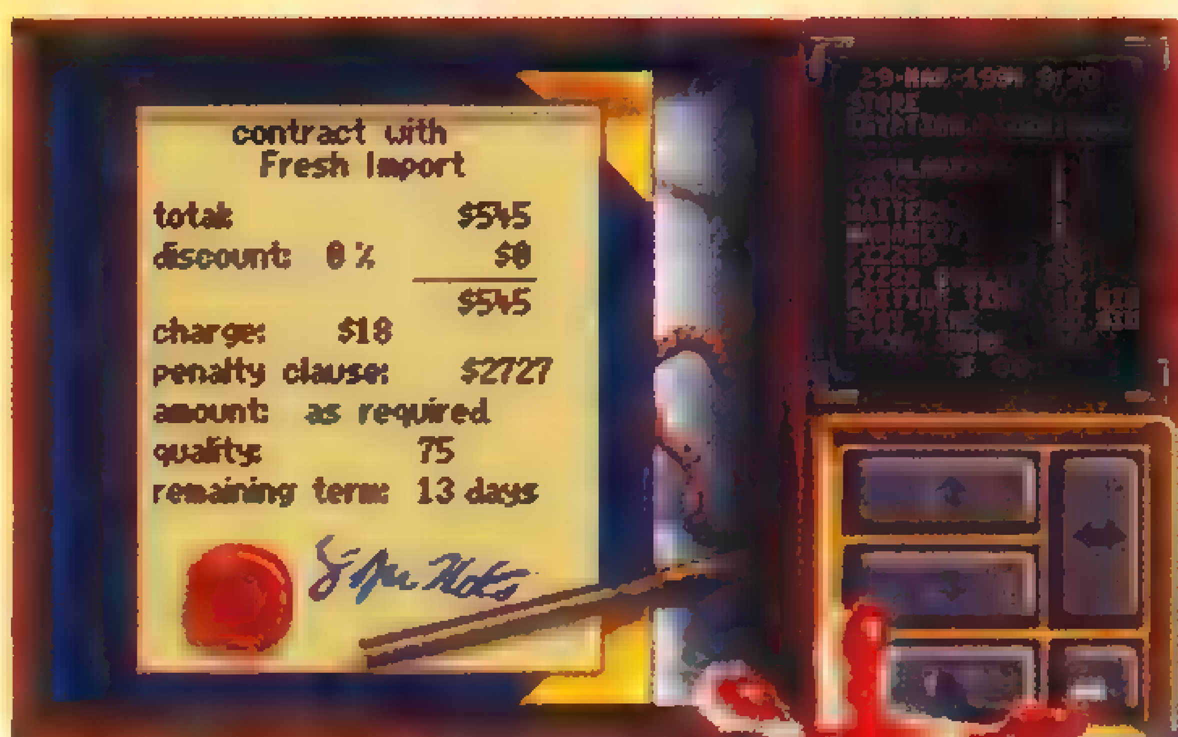
- Freemode — rozpoczynasz wszystko od zera — sam wybierasz lokalizację swojej pierwszej restauracji, sam ją meblujesz i sam musisz skomponować przynajmniej trzy pizze według oryginalnych receptur,
- Mission Mode — masz z góry wyznaczone cele, które musisz osiągnąć w wyznaczonym czasie,
- Quickstart — pierwsza restauracja jest już założona i urządzona — pozostaje wynająć personel i dokonać uroczystego otwarcia.

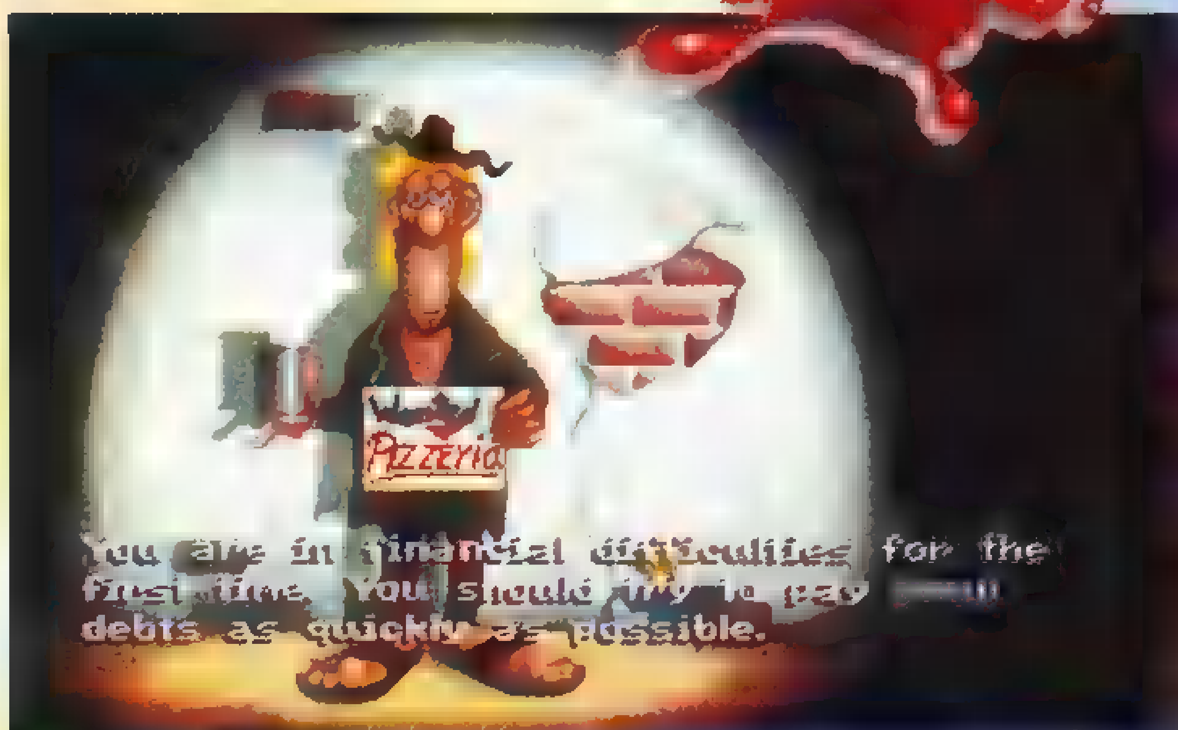
Obojętnie na jaki typ gry się zdecydujesz musisz jeszcze wybrać postać, którą będziesz kierować. Przy jej wyborze ważna jest zarówno ilość posiadanej gotówki, jak i jej cechy np: stan zdrowia, odwaga czy charyzma. Gdy już dokonasz wyboru, gra rozpoczyna się.

Główny ekran gry jest podzielony na trzy części: mapę miasta, w którym działasz, menu z opcjami i okno informacyjne.

MAPA

Teren miasta może być pokazywany w różnym powiększeniu. Generalnie, by je zwiększyć, kliknij lewym klawiszem myszy i najedź ramką na wybrany obszar, a aby je pomniejszyć wystarczy jedno kliknięcie prawym klawiszem myszy. Mapa może po prostu pokazywać teren miasta (MAP), podział na dzielnice (DISTRICTS) lub obszary wpływów pizzerii poszczególnych graczy (CONTROL). Można również wybrać typy obiektów do wskazania na mapie: pizzerie należące do różnych korporacji (PLAYER), zasięg restauracji (RANGE), kościoły, dyskoteki, szkoły (LOCATIONS) i aktualnie dostępne nieruchomości do kupna lub wynajęcia (PROPERTIES).





OKNO INFORMACYJNE

Pokazywane są tu informacje o liczbie Twoich restauracji, zawartych kontraktów i liczbie stworzonych przepisów na pizze. Oprócz tego, gdy na mapie klikniesz na obiekcie przeznaczonym do kupna/wynajmu dowiesz się stąd o potencjalnej klienteli w tym miejscu i o cenie kupna/wynajmu.

MENU

W menu dostępne są w następujące opcje:

- Map — przejście na mapę świata.
- Character — informacje o kontrolowanej przez nas postaci:
  - SCORE — wynik jaki uzyskała za prowadzenie restauracji do tej pory,
  - START OF DAY — godzinę, o której wstanie następnego dnia (można ją zmieniać),
  - CHARACTER VALUES — zestaw cech postaci takich, jak aktualny stan zdrowia, odwagi, popularności,
  - COMPANY — zyski lub straty osiągane w poszczególnych miastach,
  - CURRICULUM VITAE — wykaz Twoich dotychczasowych osiągnięć,
  - POSITION — pozycja w świecie normalnym i przestępczym,
  - AWARDS — zdobyte nagrody,
  - TARGET CV — procentowe zaawansowane w kolejnych celach w grze Mission Mode.
- Disk options — chyba wiadomo.
- Advertising — urządzanie kampani reklamowej za pomocą
  - FLYERS — ulotek,
  - POSTERS — plakatów i planszy reklamowych,
  - NEWSPAPER ADS — w czasopismach — warto tu dodać, że powodzenie tej reklamy jest tym większe, im jest większa, bardziej kolorowa, a jej tekst poprawniejszy logicznie i gramatycznie,
  - TV-ADS — reklama telewizyjna.
- Market research — zbiór najważniejszych wiadomości o obszarze i klientach:
  - AREA INFO — szczegółowe dane o mieszkańcach wybranego ob-



ZZA
ON

szaru, jego charakterze (czy więcej mieszkań czy fabryk), wielkości przestępczości, natężeniu ruchu,

- PROPERTY INFO – liczba nieruchomości do wynajęcia/kupna, średnia cena za te nieruchomości i średnia wielkość dostępnych lokali,
- ECONOMY – wskaźnik inflacji – im większy, tym częściej będziesz musiał zmieniać ceny na swe pizze,
- CUSTOMER TASTE – typ pizzy lubianej przez poszczególne grupy klientów,
- TRENDS jakie dodatki są teraz w modzie, i które wprost przeciwnie,
- PIZZA CHARTS – lista najpopularniejszych pizzy,
- COMPETITORS – wykres wskazuje obrót pieniężny wszystkich korporacji.
- MARKET SHARE – wykres ilustrujący podział rynku między poszczególne sieci pizzeri.

● Newspaper – co też piszą w najnowszej gazecie?

● Global stats – szereg informacji statystycznych

- MONTH OVEVIEW – o Twoich miesięcznych wynikach,
- RESTAURANTS – o zyskach osiąganych przez poszczególne Twoje restauracje,
- CASH FLOW – o przepływie gotówki,
- LOANS – o zaciągniętych pożyczkach,
- INSURANCE – o posiadanych ubezpieczeniach od włamania (BURGLARY), zapasów magazynowych (DEPOT), ognia (FIRE), odpowiedzialności cywilnej (LEGAL) i na życie (LIFE),
- PROPERTY – o posiadanych bądź wynajmowanych lokalach,
- BALANCE – o aktualnym bilansie,
- DAILY PROFITS – o zyskach osiąganych w kolejnych dniach.

● Terminal – wideotelefon wraz ze spisem numerów do: handlarzy nieruchomości (REALTORS/ESTATE AGENTS), banków (BANKS), kompanii ubezpieczeniowych (INSURANCE COMPANIES), ważniejszych osobistości w mieście (AUTHORITIES) i do znanych gangów i handlarzy bronią (OTHERS).

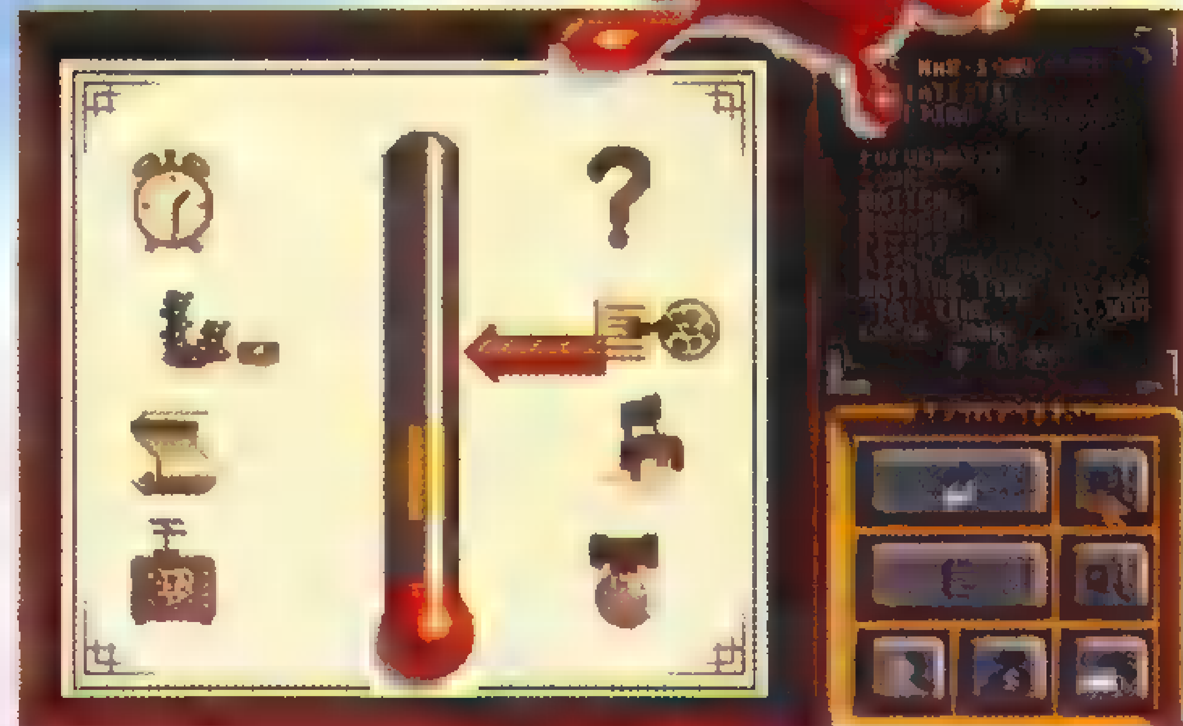
● End Turn – przyspiesza koniec dnia.

Podwójne, szybkie kliknięcie na którejkolwiek Twojej restauracji na mapie powoduje „wejście" do jej wnętrza. Wówczas zamiast mapy pojawia się obraz wnętrza restauracji, gdzie możesz poprzestawiać meble lub też popytać klientów o wrażenia związane z pobytem w Twoim lokalu. Okno informacyjne pokazuje informacje o popularności restauracji, liczbie personelu, czasie oczekiwania na pizzę i jej przeciętnej jakości. Również w menu pojawią się inne opcje, bardziej bezpośrednio powiązane z zarządzaniem restauracją:

● Open/close – w każdej chwili lokal możesz zamknąć, bądź go otworzyć.

● Stock – stan zapasów w kuchni: składniki zostały podzielone na cztery kategorie: warzywa (VEGETABLES), mięsa (MEAT), owoce (FRUIT) i serów z przyprawami (CHEESE). Po wybraniu którejś z kategorii zostanie wyświetlona plansza z informacjami o jakości danego składnika (QUAL), jego ilości (SUP), ilości jaka jest zużywana każdego dnia (NEE), czasie na jaki starczy obecny zapas (USE). Aby dokupić brakujący składnik należy wybrać opcję (BUY), wybrać kupca, który oferuje żywność jednocześnie tanią i dobrej jakości oraz złożyć zamówienie (SINGLE ORDER). Gdy wartość zakupionych towarów przekroczy pewną wartość możesz zawrzeć umowę z handlarzem (MAKE CONTRACT) o miesięcznym dostarczaniu żywności do restauracji.







Posiadane umowy możesz zawsze sprawdzić przez opcję (CONTRACTS). Dzięki niej możesz też ustalić, by dostarczana była tylko ilość żywności wyszczególniona w umowie (ACC. TO CONTRACT) albo tyle, ile w danej chwili jest potrzebne (AS REQUIRED).

● Menu – spis pizz serwowanych w restauracji wraz z ich cenami, ilość kupionych pizz poszczególnych rodzajów oraz zysk na nich osiągnięty (PIZZA SALES), informacja jak Twoje pizze oceniają poszczególne grupy klientów (CUSTOMER RATINGS).

● Furnishing – umeblowanie, podobnie jak żywność, zostało podzielone na cztery grupy: stoły wraz z krzesłami (FURNITURE), wyposażenie kuchni (KITCHENWARE), ozdobne dodatki (EXTRAS) i pokrycie podłogi (FLOORING). Wybranie którejś z tej grup da Ci informację o wartości posiadanych przez Ciebie sprzętów, ich ilości i procentowym wykorzystaniu. Kiedy będziesz kupował meble do swojego lokalu, to zwróć uwagę, jaką przeważnie masz klientelę i urządź restaurację według ich gustu, ze sprzętów o jak najwyższej jakości.

● Staff – obsługa lokalu, a więc kucharze (CHEFS) i kelnerzy (WAITERS) wraz z informacją o ich pensji (PAY) i „możliwościach produkcyjnych" (CAP). Jest również informacja o ewentualnym menedżerze (MANAGERS) i jego uprawnieniach. Są tu opcje do zwalniania zbędnych pracowników (FIRE), zmieniania ich płac (WAGES), posyłania na szkolenia zwiększające umiejętności (TRAINING) oraz przyjmowania nowych ludzi do pracy (RECRUIT).

● Recipe list – opcje poświęcone „kucharzeniu". A więc jest tu naturalnie opcja do przygotowywania pizzy własnego pomysłu (BAKE), oglądanie pizz już umieszczonych w jadłospisie (PIZZA VIEW), lista składających się na daną pizzę dodatków (INGREDIENTS) oraz informacje o jej popularności, ilości zamówień i osiąganych na niej zyskach (PIZZA INFO). Aby przenieść pizzę z „książki kucharskiej" do jadłospisu restauracji musisz użyć (TRANSFER).

● Animated Stats – w sposób graficzny przedstawione:

- TURNOVER – zestawienie zysków i rozchodów (TURNOVER),
- POPULARITY – popularność lokalu wśród różnych grup wiekowych,
- PRODUCTION – wielkość produkcji pizz i liczba chętnych do ich zakupu,
- REPUTATION – reputacja lokalu wyliczona z rozmaitych składników np: zdobytych przez Ciebie nagród, czy zasięgu kampanii reklamowych,
- PIZZA QUALITY – średnia jakość Twoich pizz,
- CAPACITY – bardzo ważny wykres porównujący liczbę dostępnych w lokalu miejsc, zapasów, możliwości „przerobowych" kucharza, kelnera i pieców w kuchni do popytu na wytwarzanie pizze – dzięki niemu łatwo się zorientować co w danej chwili obniża sprzedaż.

■ **Patrycja Wardzała**

CYBERNETIC / MICROPROSE '95

PIZZA TYCOON

dystrybucja: ✕

cena det.: ✕

wymagania sprzętowe: min. 386/33MHz, 4 MB RAM, VGA

ocena: 8



THEM

Theme Park, to pojęcie niezbyt dobrze znane w Polsce. Najłatwiej byłoby je przetłumaczyć jako „Wesołe Miasteczko", albo bliższy najmłodszym — „Cricoland". Warto jednak zdać sobie sprawę, że „Cricoland" tylko z najwyższym trudem można zmieścić w określeniu Theme Park. Bo prawdziwy Theme Park, to miejsce różnorodnej rozrywki i wypoczynku. Najsłynniejszym chyba Theme Parkiem jest Disney World na Florydzie, który zresztą składa się z kilku odrębnych Theme Parków — czyli parków tematycznych. W Europie jego namiastkę stanowi Eurodisneyland pod Paryżem i dość sympatyczne kopenhaskie Tivoli. Zachodni fachowcy od rozrywki już dość dawno zdali sobie sprawę, że na samych karuzelach czy „gabinetach strachu", wielkich pieniędzy się nie zrobi. W tej dziedzinie trzeba myśleć kompleksowo. W nowoczesnych Theme Parkach tradycyjne atrakcje stanowią tylko pretekst do ściągnięcia w dane miejsce dużej liczby ludzi. Dlatego często płaci się jedynie za bilet wstępu na teren parku, a potem hulaj dusza — wszystkie atrakcje dostępne są bez dodatkowych opłat. Bo prawdziwe pieniądze zarabiane są gdzie indziej — w dziesiątkach kiosków z pamiątkami, parówkami, popcornem, lodami i napojami, a także w drogich i eleganckich restauracjach i hotelach. Bilety wstępu nie mogą być więc zbyt drogie, bo odstraszą potencjalnych klientów tych kiosków. Nie mogą jednak być zbyt tanie, bo co cwańsi klienci wpadną na pomysł, żeby za niską cenę skorzystać z jak największej liczby atrakcji, ale na jedzenie i picie korzystniej będzie udać się poza park. Cała sztuka zarabiania na tego typu inwestycjach polega na tym, aby zwabić klientów, a następnie jak najdłużej ich zatrzymać. Po kilku godzinach zabawy na dziesiątkach karuzel, kolejek i spektakli nawet fakir będzie musiał coś zjeść i wypić, szczególnie jeśli czekają na niego następne dziesiątki atrakcji.

Programiści z zespołu Bullfrog, którzy dotychczas specjalizowali się w tworzeniu symulacji całych światów, tym razem postanowili się nieco ograniczyć i stworzyli wspaniały symulator takiego właśnie Theme Parku. Trzeba przyznać, że przed graczem stoi tu zadanie chyba trudniejsze niż udawanie boga — tu trzeba wcielić się w zarządcę skomplikowanego przedsiębiorstwa!

Gra „Theme Park" ukazała się w wersjach na wiele różnych platform sprzętowych. Mnie osobiście znane są wersje na Amigę 500 i IBM PC. Niestety, wersja na Amigę 500, poza dosyć marną grafiką, jest mocno okrojona i to okrojona w sposób bezsensowny! Po wielu podejściach do gry właśnie w tej wersji stwierdziłem, że w wersji na A500 w „Theme Park" po prostu nie da się grać! Dopiero gdy zobaczyłem wersję na PC stwierdziłem, że to jednak wspaniała i fascynująca gra (nie miałem niestety okazji oglądać tej gry w wersji na A1200 — być może ta wersja również proponuje pełnowartościową rozgrywkę). Dlatego niniejszy opis dotyczy gry na PC — mam nadzieję, że użytkownicy innych platform również będą mogli z niego skorzystać.

Grę rozpoczyna dosyć ładne intro, jeśli jednak ktoś nie ma ochoty go oglądać (szczególnie przy n-tym uruchomieniu gry), to w każdej chwili może je zakończyć naciśnięciem klawisza „ESC".

Właściwą grę rozpoczyna zapytanie o tzw. ksywkę (WHAT IS YOUR NICKNAME?), które służy identyfikacji gracza i ewentualnemu umożliwieniu mu kontynuacji przerwanej rozgrywki. Po podaniu ksywki pojawia się panel wstępny.

PANEL WSTĘPNY

- F1 — SETUP NEW THEME PARK — rozpoczęcie całkiem nowej gry.
- F2 — LOAD GAME — załadowanie wcześniej zapisanej gry.
- F3 — CONTINUE GAME — powrót do ostatnio rozgrywanej gry. Powrót następuje do stanu z 1 stycznia roku, w którym przerwano rozgrywkę. Jest to bardzo wygodna opcja, pozwalająca powrócić do gry tym, którzy zapomnieli wcześniej zapisać jej stan.
- F4 — SEE INTRO — ponowne obejrzenie intro.
- F5 — SEE CREDITS — „lista płac", czyli informacje o autorach gry.
- F6 — QUIT TO DOS — wyjście do DOS.

NOWY PARK

Jeśli po raz pierwszy przystępujemy do gry, to musimy oczywiście wybrać opcję SETUP NEW THEME PARK. Także w następnych rozgrywkach często będziemy z tej opcji korzystać. Po jej wybraniu pojawi się panel informacyjny, na który wpisujemy podstawowe dane i dobieramy opcje rozgrywki.

- YOUR NAME — tu można, ale nie trzeba, wpisać swe prawdziwe imię i nazwisko.
- NICKNAME — tu wpisujemy swą ksywkę. Jest ona dla programu jedynym identyfikatorem rozgrywającego, dlatego wszystkie pozostałe identyfikatory można spokojnie pomijać.
- AGE — tu możemy wpisać swój wiek.
- SEX — płeć — do wyboru mamy MALE (męska) i FEMALE (żeńska).
- PARK NAME — tu warto wpisać nazwę naszego parku.
- SIM LEVEL — tu wybieramy poziom symulacji. Nie jest to

typowy wybór poziomu trudności, raczej wybór stopnia komplikacji. Do wyboru mamy SANDBOX (piaskownica), SIM (w miarę pełna symulacja) lub FULL (pełna symulacja). Poziom symulacji może być dowolnie zmieniany w trakcie rozgrywki, więc o różnicach między poziomami powiem więcej w dalszej części opisu.

▪ PARK VISITORS – wstępny nastrój odwiedzających nasz park. Do wyboru mamy HAPPY (szczęśliwi), AVERAGE (przeciętni), albo FUSSY (grymaśni). Wstępny nastrój wpływa na stopień trudności – łatwiej jest podtrzymać dobry nastrój niż zadowolić kogoś, kto jest nastawiony krytycznie.

▪ START LEVEL – początkowy poziom trudności. Może być EASY (łatwy), MEDIUM (średni) lub HARD (trudny).

▪ OPPONENTS – liczba komputerowych przeciwników – NONE (brak), 4, 10 lub ALL (wszyscy możliwi). W początkowych etapach rozgrywki liczba przeciwników nie ma większego znaczenia. Jednak przy pełnej symulacji zaczyna to być z różnych względów istotne. Przede wszystkim, czym większa liczba konkurentów, tym mniejsza szansa otrzymania przez nas wyróżnienia za szczególne osiągnięcia. A poza tym, w pełnej symulacji mamy możliwość gry na giełdzie, czyli kupowania i sprzedawania akcji konkurencyjnych przedsiębiorstw. Konkurenci mogą jednak kupować także udziały naszej firmy, więc w pewnym momencie duża część naszych zysków może zacząć trafiać do ich kieszeni.

▪ OPPONENTS LEVEL – poziom trudności dla przeciwników – EASY (łatwy), MEDIUM (średni) lub HARD (trudny).

▪ FIRST GAME – pytanie czy to pierwsza nasza gra (YES), czy nie (NO). Po wybraniu opcji YES nie rozpoczynamy zwyczajnej rozgrywki, tylko wkraczamy do rodzaju samouczka gry w „Theme Park". Jeśli już wiemy, w jaki sposób budować dróżki, stawiać sklepy i inne atrakcje, to wybieramy odpowiedź NO.

Po odpowiednim ustawieniu wszystkich opcji należy kliknąć na tzw. „ptaszku" w prawym dolnym rogu ekranu. Warto dodać, że w tej grze kliknięcie na „ptaszku" zawsze oznacza zatwierdzenie decyzji, natomiast kliknięcie na znaku „X" odwołuje decyzję.

Z ekranu opcji przechodzimy na ekran mapy świata, na której punktami zaznaczono wszystkie możliwe miejsca, w których można wybudować parki. Niestety, początkowy fundusz przydzielony nam przez grę nie pozostawia nam wielkiego wyboru lokacji – wybrać musimy W. Brytanię, gdyż ta lokacja jako jedyna ma barwę żółtą, a więc znajduje się w zasięgu naszych finansów. Kliknięcie na dowolnym punkcie powoduje wyświetlenie informacji o danej lokacji:

▪ COST – cena terenu.

• DIFFICULTY – stopień trudności – EASY (łatwy), MEDIUM (średni) lub HARD (trudny), VERY HARD (bardzo trudny), FIENDISH (piekielnie trudny).

▪ LOCAL POPULATION – liczba mieszkańców w najbliższej okolicy parku. Ci będą gotowi przyjechać nawet do mało atrakcyjnego parku.

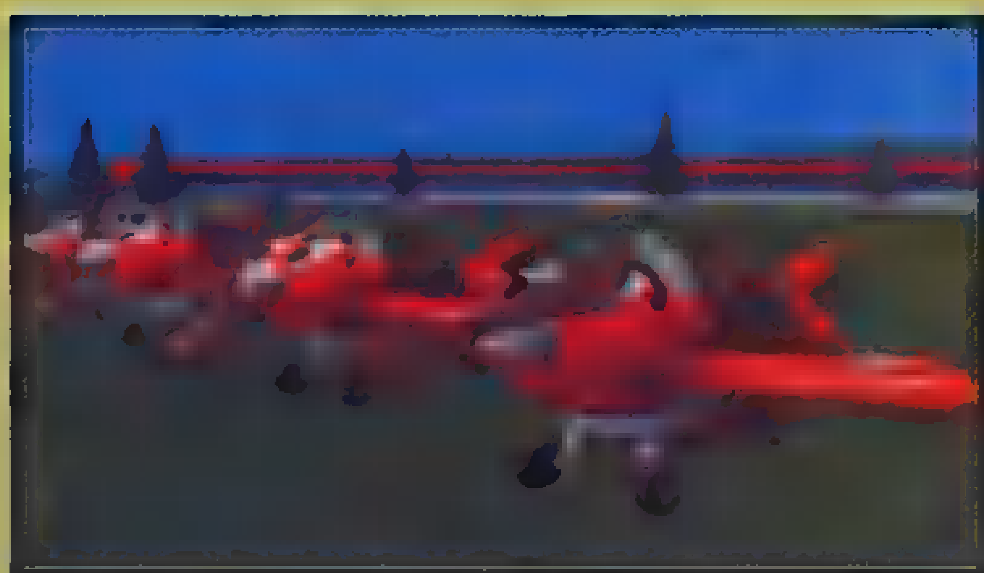
▪ MEDIUM POPULATION – liczba mieszkańców w średniej odległości od parku. Żeby zwabić do parku tych ludzi, musi on mieć pewną renomę i atrakcyjność.

• LONG POPULATION – liczba mieszkańców w dużej odległości od parku. Ci ludzie przyjadą do nas tylko wtedy, gdy nasz park będzie naprawdę „ósmym cudem świata".

• INFLATION RATE – procentowa stopa inflacji na danym terenie.

▪ INTEREST RATE – procentowa stopa kredytów bankowych.

• ECONOMY – gospodarka kraju – może być RICH (bogata), MEDIUM (średnia) lub POOR (biedna). Czym bogatszy kraj, tym więcej chętnych, by zostawić u nas swe pieniądze. Ale jeśli ktoś ma pieniądze, to ma też wymagania...



• TAX FREE PERIOD YEARS – liczba lat tzw. wakacji podatkowych, czyli okres, w którym nie będziemy musieli płacić żadnych podatków.

▪ LAND TAX – podatek gruntowy.

• WEATHER – klimat na danym terenie – może być RAINY (deszczowy), STORMY (burzowy), SNOWY (śnieżny) lub SUNNY (słoneczny).

▪ TERRAIN – rodzaj terenu np. ROCK (skalisty) czy FOREST (lesisty).

▪ WHO – posiadacz danego terenu. Początkowo we wszystkich lokacjach jest EMPTY, czyli że nikt nie zakupił danego terenu.

Jeśli mamy wystarczające fundusze na zakup danego terenu, to w dolnym lewym rogu pojawi się napis BUY LAND. Kliknięcie na tym napisie powoduje zakup terenu i przejście do gry.

EKRAN GŁÓWNY

Na tym ekranie toczy się praktycznie cała rozgrywka, to właśnie tutaj stopniowo budujemy nasz wymarzony Theme Park. Jednak przed przystąpieniem do budowy warto zapoznać się z elementami sterującymi. Część funkcji można w grze wywołać wyłącznie z menu, choć niektóre pozycje menu są również osiągalne innymi metodami.

MENU

▪ PARK

• RESTART – ponowne rozpoczęcie rozgrywki.

▪ LOAD – wczytanie wcześniej zapisanego stanu gry.

▪ SAVE – zapis stanu gry na dysk.

▪ PARK OPEN – jedna z pierwszych funkcji, które musimy uruchomić po przystąpieniu do rozgrywki. Najlepiej otworzyć park dla publiczności już na samym początku rozgrywki, a dopiero później przystąpić do jego budowy. Otwarcie parku można również uzyskać przez naciśnięcie litery „O" na klawiaturze.

▪ FIREWORK DISPLAY – uruchamia wystrzeliwanie nad parkiem sztucznych ogni. Oczywiście sztuczne ognie nie są bezpłatne, więc nie można ich używać zbyt długo, ale pozwalają one, stosunkowo niskim kosztem, szybko poprawić nastroje odwiedzających park. Tę funkcję można również uruchomić literą „F".

▪ QUIT – wyjście z gry. Na wszelki wypadek program poprosi o potwierdzenie decyzji. Ten sam efekt daje równoczesne naciśnięcie klawiszy Alt i ESC.

IE PARK









to może najszczęśliwsze określenie, ale jak ogólnie nazwać karuzele, gabinety strachu, teatrzyki i kolejki górskie?). Ten sam efekt można uzyskać korzystając z ikon gry (o których poniżej), co moim zdaniem jest rozwiązaniem o wiele wygodniejszym.

• OPTIONS

• SOUND FX – uruchomienie efektów dźwiękowych.

• MUSIC – włączenie/wyłączenie muzyki. Trzeba przyznać, że muzyka gry jest dosyć jednostajna (jak to w Wesołym Miasteczku), więc wcześniej czy później staje się na tyle dokuczliwa, że warto skorzystać z tej opcji.

• ADVISOR – jeśli dopiero zaczynamy grać w „Theme Park", to warto włączyć tę opcję. Powoduje ona pojawianie się u dołu ekranu wizerunku doradcy, który udziela nam najprzeróżniejszych rad i informacji.

• AUTO BUY BUS – ta drobna opcja jest bardzo wygodna – nie musimy dzięki niej pamiętać o zakupie nowych, większych autobusów. Gdy tylko stają się one dostępne, to program automatycznie dokonuje zakupu za nas.

• SANDBOX GAME – ta i dwie następne opcje pozwalają zmieniać stopień skomplikowania gry w trakcie rozgrywki. W opcji SANDBOX nie prowadzi się prac badawczych, nie trzeba dbać o zaopatrzenie sklepów i nie gra się na giełdzie. Cały swój wysiłek można skoncentrować na projektowaniu parku.

• SIM GAME – na tym poziomie nie robi się zakupów i nie gra na giełdzie, trzeba jednak samodzielnie prowadzić prace badawcze.

• BUSINESS GAME – wybór tego poziomu daje nam dostęp do wszystkich możliwości gry.

• GAME SPEED – wybór tempa gry – LOW (wolne), NORMAL, FAST (szybkie) lub ULTRA (superszybkie). Niestety, gra jest bardzo czuła na możliwości naszego sprzętu – może więc się zdarzyć, że na szybkim pececie nawet wolne tempo będzie zbyt szybkie (szczególnie przy prowadzeniu negocjacji).

• DISPLAY

• TOGGLE SCREEN MODE – pozwala wyświetlać obraz gry w dwóch różnych rozdzielczościach. Do normalnej pracy zalecałbym rozdzielczość niższą, natomiast wyższa rozdzielczość może być stosowana do oglądania większego fragmentu pola gry. Ale to moje prywatne zdanie, najlepiej samemu sprawdzić.

• RIDE PURCHASER – wejście na ekran Zakupu Atrakcji (nie jest

• SHOP PURCHASER – wejście na ekran Zakupu Sklepów – również wygodniej dostać się tam za pomocą ikony.

• SCENERY PURCHASER – wejście na ekran Zakupu Scenerii – lepiej ikoną.

• STAFF PURCHASER – wejście na ekran Zatrudnienia Personelu – również polecam korzystanie z ikony.

• SHOP LIST – wyświetlenie listy Sklepów – można to uzyskać w ten sposób, albo pośrednio z ekranu Zakupu Sklepów lub ekranu Info Sklepów, albo przez naciśnięcie klawisza F5.

• RIDE LIST – podobnie jak z listą Sklepów, ale wyświetla listę Atrakcji. Można tam również dotrzeć z ekranu Zakupu Atrakcji, ekranu Info Atrakcji lub przez naciśnięcie F6.

• STAFF LIST – wyświetla listę Personelu. Można to również uzyskać z ekranu Zatrudnienia Personelu, ekranu Info Personelu, albo naciśnięciem F7.

• PARK MAP – powoduje wyświetlenie pełnej mapy naszego parku. Fragment parku widoczny obecnie na ekranie jest na mapie otoczony ramką. W miarę rozbudowy parku korzystanie z mapy jest bardzo wygodną formą przeniesienia się do wybranego fragmentu parku – wystarczy kliknąć na odpowiednim punkcie mapy. Mapę można wywołać również przez kliknięcie na odpowiedniej ikonie.

• BANK REQUESTER – wywołuje ekran Finansowy. Można tu się również dostać z pomocą odpowiedniej ikony.

• BANK STATEMENT – wywołuje ekran Wyciągu Księgowego – dostępny również z ekranu Finansowego, albo przez kliknięcie RMB na ikonie Finansowej.



• PARK STATUS – pokazuje ekran Nastrojów – dostępny również przez ikonę.

• STOCK SCREEN – wywołuje ekran Działu Zaopatrzenia, na który można się również dostać z ekranu Nastrojów lub przez naciśnięcie SHIFT „S".

• RESEARCH DEPARTMENT – pozwala bezpośrednio wyświetlić ekran Działu Badawczego, do którego można również dotrzeć z ekranu Nastrojów, albo przez naciśnięcie litery „N".

• GAME – umożliwia zamknięcie menu i powrót na ekran zasadniczy.

• STOCK MARKET – otwiera ekran Giełdy, który dostępny jest również z ekranu Finansowego, albo przez równoczesne naciśnięcie klawiszy CTRL „S".

• WORLD MAP – umożliwia wyświetlenie mapy świata. Pozwala to zorientować się, gdzie swe parki umieścili przeciwnicy oraz poznać charakterystykę wybudowanych przez nich parków. To samo można uzyskać przez naciśnięcie litery „M".

• MAKE THINGS TINY – dosyć ciekawa opcja graficzna. Pozwala bez zmiany wielkości pola gry zmienić widok wyświetlanych obiektów na ich miniaturki. Ułatwia to np. projektowanie scenerii, przebiegu ścieżek, tras kolejki górskiej czy kanałów. Ten sam efekt można uzyskać przez naciśnięcie SHIFT „T".



IKONY STERUJĄCE

Dolną część ekranu głównego zajmuje pas ikon sterujących. To za pomocą tych ikon odbywa się zasadnicze sterowanie grą. Oprócz swych funkcji sterujących, niektóre z ikon spełniają też rolę informacyjną. Kolejno, licząc od lewej, są to ikony:

1. PATHS – kliknięcie na tej ikonie umożliwia budowę ścieżek, którymi poruszać się będą odwiedzający nasz park. Ścieżki mogą się ze sobą krzyżować, możliwe jest również tworzenie placów. Kliknięcie na tej ikonie prawym przyciskiem myszy (RMB) powoduje otwarcie okna, w którym widoczne są rodzaje ścieżek, jakie możemy budować. Są to:

• CONCRETE czyli normalna, betonowa alejka,

• ONE WAY SIGNS czyli ścieżka z zaznaczonymi strzałkami kierunku marszu. Jedyny sens takiego oznaczenia, to zaznaczanie dróg wyjściowych z jakiejś atrakcji.

• SIGN POST – właściwie nie jest ścieżką, tylko słupkiem, na którym umieszcza się drogowskazy. Słupek można ustawić wyłącznie na gotowej ścieżce. Zasadniczo należy umieszczać drogowskazy na każdym skrzyżowaniu,







dzięki czemu ludzie łatwiej odnajdują drogę do wybranego celu i nie błądzą po parku.

Żeby wybudować ścieżkę danego rodzaju, należy lewym przyciskiem myszy (LMB) kliknąć na jej wizerunku w oknie. Jeśli teraz klikniemy LMB, to w miejscu położenia kursora na ekranie pojawi się elegancka alejka (albo strzałka czy drogowskaz). W całej grze wszystkie obiekty są stawiane właśnie kliknięciem LMB. Jeśli chcemy usunąć z pola jakiś obiekt, to należy naprowadzić na niego kursor i kliknąć RMB. Ale warto pamiętać, że usunięcie większości obiektów (Sklepów, Atrakcji) pocią-

ga za sobą dodatkowe koszty!

Do każdej atrakcji i do każdego sklepu musi prowadzić choć jedna ścieżka, w przeciwnym razie ludzie nie będą w ogóle odwiedzać tego obiektu. Rozmieszczenie ścieżek trzeba planować „z głową". Jeśli ścieżki nie będą poprowadzone w sposób dogodny, to ludzie zaczną chodzić na skróty i błądzić po całym terenie parku, a niektóre nasze Atrakcje i Sklepy będą świecić pustkami.

2. RAILINGS – miejsce na formowanie się kolejek do poszczególnych Atrakcji. W przypadku wszystkich Atrakcji działających w sposób periodyczny (np. karuzele, teatry, gabinet strachu, rollercoaster) trzeba przewidzieć na kolejkę przynajmniej tyle miejsca, ile wynosi jednorazowa pojemność Atrakcji, bo w przeciwnym razie Atrakcja będzie działać przy niepełnym wykorzystaniu miejsc. Przy takich atrakcjach jak labirynt czy kanał pływania na pontonach, miejsce na kolejkę może być symboliczne – te atrakcje działają w sposób ciągły.

3. RIDES – Atrakcje. Pod tą ikonką kryje się dostęp do ekranu Zakupu Atrakcji. Kliknięcie na tej ikonce RMB otwiera okno z wizerunkami wszystkich dostępnych Atrakcji. Kliknięcie LMB otwiera ekran Zakupu. U góry ekranu widoczny jest rząd podobizn poszczególnych atrakcji. Wybrana do budowy jest zawsze ta atrakcja, której wizerunek widoczny jest w centrum ekranu. Klikanie na strzałkach pozwala nam przewijać po ekranie wizerunki poszczególnych Atrakcji. Jeśli brak nam pieniedzy na jakąś Atrakcję, to jej wizerunek podświetlony jest na czerwono. Budowa większości atrakcji składa się z trzech etapów. Najpierw wychodzimy z ekranu Zakupów (kliknięcie na „ptaszku") i do kursora mamy „przylepioną" Atrakcję. Umieszczamy ją w wybranym miejscu na polu gry i klikamy LMB. Atrakcja zajmuje swoje miejsce, ale pojawia się budka wejściowa – musimy umieścić ją na dowolnym polu obok Atrakcji i znowu kliknąć LMB. Teraz pojawią się schodki wyjściowe. Je także umieszczamy w wybranym przez nas miejscu i ponownie klikamy LMB. Atrakcja jest w pełni wybudowana, teraz należy tylko zadbać, aby do budki doprowadzić miejsce dla kolejki, a do schodków ścieżkę.

Przy budowie Atrakcji nie należy wpadać w panikę, jeśli coś nam się nie powiedzie. Jeśli Atrakcję postawimy nie w tym miejscu, co zamierzaliśmy, to wystarczy od razu kliknąć na niej RMB. Jeśli zrobimy to odpowiednio wcześnie, to zlikwidowanie atrakcji nie pociąga za sobą żadnych kosztów (także kosztów budowy!) – po prostu, formalnie Atrakcja zostaje uznana za wybudowaną dopiero po upływie miesiąca czasu gry. Jeśli budkę lub schodki postawimy w niedogodnym miejscu, to na to również jest rada, ale dokładniej powiem o tym przy omawianiu ekranów Info.

Niektóre Atrakcje, takie jak kanał do pływania na pontonach, rollercoaster czy tor gokartowy, składają się z rozmaitych elementów. W takim przypadku na ekranie Zakupu Atrakcji, w kolumnie ikon po prawej stronie, pojawi się dodatkowa ikonka – na samej górze. Do wybudowania atrakcji należy najpierw kliknąć na tej ikonce i za jej pomocą zaprojektować trasę toru. Może ona przybierać dosyć fantazyjne kształty, ale musi tworzyć linię ciągłą i zamkniętą. Dopiero po wybudowaniu toru ponownie wracamy na ekran Zakupu, wybieramy tę Atrakcję i budujemy stanowisko startowe na polu bezpośrednio przylegającym do wybudowanego toru. Wybudowany tor zawsze można poddać edycji, aby na przykład nadać mu atrakcyjniejszy przebieg lub po prostu go wydłużyć. Przy budowie toru dla kolejki górskiej – rollercoastera – musimy zwrócić uwagę na jeszcze jedną możliwość. Kliknięcie na fragmencie toru LMB powoduje podniesienie go na wyższy poziom, ARMB – obniżenie. Atrakcyjność rollercoastera zależy nie tylko od liczby gwałtownych zakrętów, ale także od częstych zmian poziomu.

Pozostałe ikonki po prawej stronie ekranu Zakupów mają podobne działanie na wszystkich innych ekranach. Kliknięcie na ikonce powtarzającej ikonę, którą wywołaliśmy ten ekran (a więc w tym przypadku na ikonce Atrakcji) daje nam dostęp do Listy Atrakcji (w tym przypadku). Znaczenie tej listy wyjaśnię bliżej przy końcu opisu. Kliknięcie na ikonce z „ptaszkiem" przenosi nas z powrotem na Ekran Główny, ale do kursora „przylepiony" jest wybrany przez nas obiekt (chyba, że nie stać nas na jego zakupienie). Jeśli chcemy powrócić na ekran główny bez „holowania" podobizny obiektu, to klikamy na ikonce z „X".

4. SHOPS – Sklepy. Ta ikonka daje nam dostęp do ekranu Zakupu Sklepów, na zasadach analogicznych do ikonki poprzedniej. Większość Sklepów nie ma wyznaczonych wejść, aby taki Sklep rozpoczął działalność wystarczy umieścić go na polu gry tak, aby przylegał przynajmniej jednym bokiem do ścieżki. Rozmieszczenie Sklepów warto dobrze zaplanować. Nie ma większego sensu budowa blisko siebie dwóch sklepów tego samego rodzaju. Sklepy nie powinny również stać na uboczu, bo mogą nie znaleźć klientów. Najlepiej sklepy rozmieścić tak, aby odwiedzający przechodzili obok nich w drodze do Atrakcji.

Nietypowym rodzajem Sklepu są wszelkiego rodzaju strzelnice. Łączą bowiem one w sobie funkcję Sklepu (zarabianie pieniędzy) i Atrakcji (rozrywka i nagrody).

5. SCENERY – Sceneria. Tą ikonką uzyskujemy dostęp do ekranu Zakupów Scenerii – analogicznie, jak miało to miejsce w przypadku Atrakcji i Sklepów. Na Scenerię składają się różnego rodzaju drzewa, krzewy, stawy, płotki, latarnie, a także (o dziwo) toalety. W tym ostatnim przypadku autorzy gry chyba nie bardzo wiedzieli, gdzie przyporządkować te przybytki (bo przecież nie są to Sklepy, ani tym bardziej Atrakcje). Można jednak przyznać, że toalety służą poprawie samopoczucia i dlatego umieszczono je w Scenerii. Bo wszystkie inne obiekty z tego działu służą przede wszystkim celom estetycznym. Już po kilku minutach gry łatwo się zorientować, że na wszystkich wolnych miejscach przylegających do alejek pojawiają się śmieci, które nie są sprzątane przez Zamiataczy. Można te śmieci usuwać osobiście (przez kliknięcie RMB), ale dopiero wybudowanie w tym miejscu jakiegoś obiektu pozwala załatwić problem raz na zawsze. Można co prawda położyć w tym miejscu ścieżkę, ale spacery po labiryncie betonowych ścieżek nie należą do przyjemności. Znacznie lepszy efekt można uzyskać przez umieszczenie tam jakiegoś elementu Scenerii – śmieci w tym miejscu przestaną się pojawiać, a jednocześnie znacznie poprawią się nastroje odwiedzających.

6. STAFF – Personel. Ta ikonka daje nam dostęp do ekranu Zatrudnienia Personelu. Niezbędnymi pracownikami, których powinniśmy w zasadzie zatrudnić natychmiast po otwarciu parku, są Zamiatacze (HANDYMAN), Mechanicy i Strażnicy (GUARD). Wszyscy pozostali, to pracownicy mający służyć zabawianiu publiczności – w miarę rozwoju parku i zasobów gotówkowych można ich zatrudniać i rozmieszczać w ruchliwszych punktach parku.

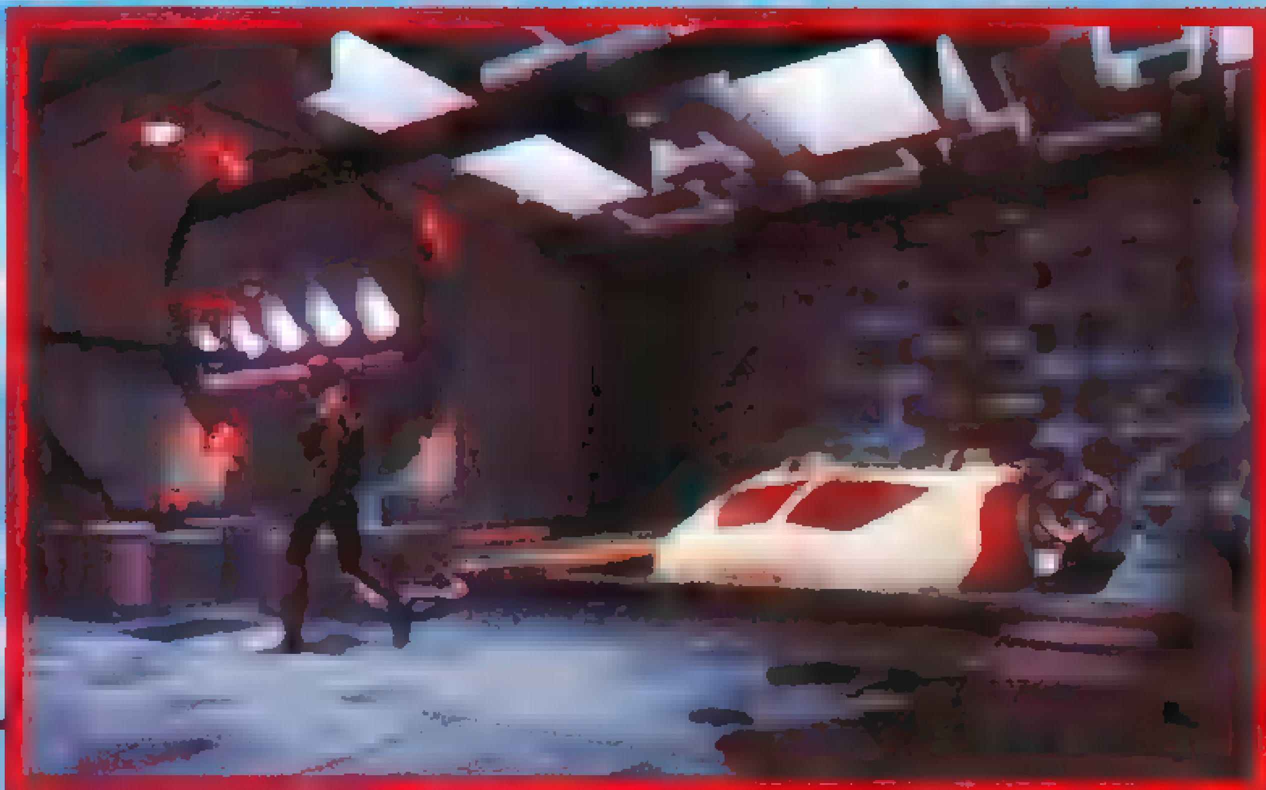
cdn

■ LSK

BULLFROG '94

THEME PARK

dystrybucja **IPS** (PC) (tel. (0-2) 642-27-66	cena det. **79.50,-**
wymagania sprzętowe PC min. 386sx, VGA, HDD, MS-DOS 5.0 AMIGA 500/600/1200 ATARI JAGUAR	ocena **9**



1. Po wyjściu z poduszkowca idź w głąb hangaru, wybierz prawe drzwi i podążaj naprzód korytarzem.



2. Kiedy zobaczysz kobietę celującą do Ciebie z pistoletu i usłyszysz jej głos mówiący, abyś obrócił się w jej kierunku. Wykonaj jej polecenie.



3. ZAK porozmawia z nią przez chwilę – dopóki nie zacznie się atak na bazę. Kiedy GIA pobiegnie do środka bazy, biegnij za nią. Po dobiegnięciu do rozgałęzienia wybierz prawy korytarz, a dosiądziesz działka systemu obronnego. Podczas strzelania zwracaj uwagę na skaner – czerwone punkty to samoloty, śmigłowce lub poduszkowce, a niebieskie to miny magnetyczne (te ostatnie należy niszczyć w pierwszej kolejności).



4. Po odparciu ataku natkniesz się ponownie na GIĘ – tym razem jej stosunek (?!?) do Ciebie będzie diametralnie inny. Na miłą każdemu mężczyźnie propozycję pocałunku odpowiedz tak, jak powinieneś.



5. Ockniesz się w nieco niewygodnej pozycji, ze związanymi rękoma (całowanie kochanki szefa stacji nie mogło skończyć się inaczej...), lecz kiedy Twoja nowa przyjaciółka „pokłóci" się z SANTOSEM, z jego zwłok będziesz mógł zabrać amunicję do swojej broni.



6. Opuść to pobojowisko i idź, aż dojdziesz do drabinki wiodącej w górę – skorzystaj z niej i podążaj przed siebie dalej.

7. Na końcu galeryjki są drzwi – przejdź przez nie, obróć się w prawo i podejdź do zamka. Przestaw blokadę w położenie „zamknięte" (LOCK) – jeśli nie zrobisz tego dość szybko, to odstrzelą Ci głowę!



8. Teraz obróć się w lewo i zrób krok przed siebie – ZAK wyjrzy ostrożnie zza skrzyni i zobaczy strażnika. Kiedy ten ruszy przed siebie, poczekaj aż się zbliży i zacznie podnosić broń – strzel i podziwiaj, jakiego fiknie koziołka!



9. Biegnij naprzód, a kiedy znajdziesz się za kładką wiodącą na platformę startową TF-22, ukryj się za skrzyniami. Kiedy drugi strażnik znajdzie się w pobliżu skrzyń na galerii – wychyl się ostrożnie i rozpocznij ogień.







10. Po pokonaniu przeciwnika podejdź do myśliwca – pod jednym ze skrzydeł znajduje się bomba. Użyj skanera magnetycznego (F2), a kiedy zobaczysz plątaninę przewodów, zacznij je przestawiać – najpierw musisz odłączyć czujnik wstrząsów (na lewo od przycisku opisanego jako ON/OFF). Kolejne sprężyny muszą być w różny sposób (zależnie od poziomu trudności) przełączane – (dla poziomu MEDIUM jest to czwarta, a później druga od lewej).



11. Kiedy już rozbroisz bombę, idź do wejścia do samolotu. W środku po raz kolejny będziesz mógł porozmawiać z DEVLINEM, a kiedy dowiesz się już wszystkiego – rozpoczniesz walkę.



12. Podczas lotu nad morzem (OPEN OCEAN) musisz strzelać do poduszkowców, a po ich zniszczeniu – trafić w oznaczoną na niebiesko cysternę z paliwem, której wybuch pochłonie cały statek.



13. Nalot na wyspy (MILITARY ISLANDS) powinien zakończyć się zniszczeniem kilku bunkrów bronionych przez poduszkowce i łodzie patrolowe.



14. Baza w Norwegii (NORWAY) broniona jest przez duże siły czołgów – powinieneś możliwie jak najbardziej zmniejszyć ich liczbę.

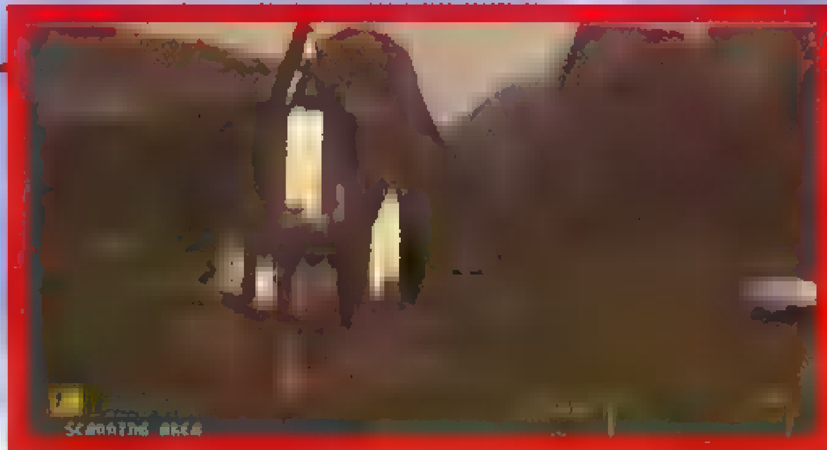
15. Port w Archangielsku (ARCHANGEL MILITARY PORT) jest przedsionkiem tunelu towarowego – zniszczenie tarczy blokującej wejście do niego będzie kluczem do sukcesu w ukończeniu tej misji.





16. Tunel (FREIGHT TUNNEL) jest zapełniony czołgami i transporterami, a co gorsza, również ciężarówkami z paliwem – te ostatnie, zaznaczone na niebiesko, trafione wybuchają i niszczą WSZYSTKO wokół.

17. Miasteczko Żubrowsk (ZUBROVSKA) zostało zaatakowane przez siły Kartelu – strzelaj do wszystkiego co jest oznaczone na żółto.





18. Lodowe wąwozy (ICE CANIONS) są bronione przez dużą liczbę latających maszyn (samolotów, śmigłowców i poduszkowców) oraz jeden duży statek powietrzny (wystarczy odstrzelić mu silniki, a... spadnie!).

19. Po wylądowaniu idź przed siebie, aż dojdziesz do rozgałęzienia dróg. Wybierz prawą, a na końcu ścieżki znajdziesz tunel i wentylator.



COMIX SOLUTION

pracowanie: *WIST*

BERIA





20. Skok pomiędzy łopatami wentylatora jest możliwy (jeśli łopata będzie na wysokości brązowej rury na ścianie, to na 100% się powiedzie) — kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, idź szybko przed siebie lub zginiesz zabity przez infradźwięki.



21. W następnym pomieszczeniu za generatorami jest ukryta winda, lecz chwilowo z niej nie skorzystasz — idź w lewo, ale zapamiętaj gdzie jesteś i jak tu trafić.

22. Podejdź do ściany naprzeciwko drzwi — jest tam zamek cyfrowy; kod: 2571 — jeśli nie zadziała, to użyj skanera podczerwonego (najzimniejsze przyciski były naciśnięte najwcześniej).





23. Obróć się w lewo i biegnij korytarzem, aż do chwili, kiedy będziesz mógł obrócić się w prawo — jest tam pomieszczenie strażników. Szybko obróć się w prawo (ale tylko raz), strzel, obróć się w prawo (jeszcze raz) i jeszcze raz strzel. Dwóch strażników powinno leżeć już martwych (albo Ty będziesz leżał...) — wtedy ZAK ukryje się za skrzynią. Odczekaj, aż pozostali przy życiu żołnierze strzelą równocześnie, przesuń się do przodu, skieruj się i ustrzel najpierw lewego, a później prawego strażnika.



24. Wróć na korytarz i biegnij nim dalej, aż do końca. Wejdź w drzwi prowadzące w prawo i przejdź przez pomieszczenie, które znajduje się za nimi, do kolejnych drzwi. W sali konferencyjnej, która za nimi się znajduje jest dwóch ludzi — czekaj cierpliwie póki jeden z nich nie wyjdzie, a wtedy podejdź do zasłony i zza niej zastrzel tego, który został.

25. Wyjdź tymi samymi drzwiami, którymi wyszedł chwilę wcześniej jeden z ludzi, i idź korytarzem aż do końca — w sali z terminalami jest jeden zabezpieczony (hasło brzmi: EINSTEIN) — pod pierwszym od góry, niebieskim przyciskiem jest kartoteka osobowa. Możesz przewijać ją klawiszami kursorów, a przy ostatnim z nazwisk znajdziesz kod składający się z trzech symboli — zapamiętaj go (u mnie było to niebieskie kółko, czerwony kwadrat i niebieski trójkąt). Odłącz się teraz od komputera i wyjdź na korytarz.

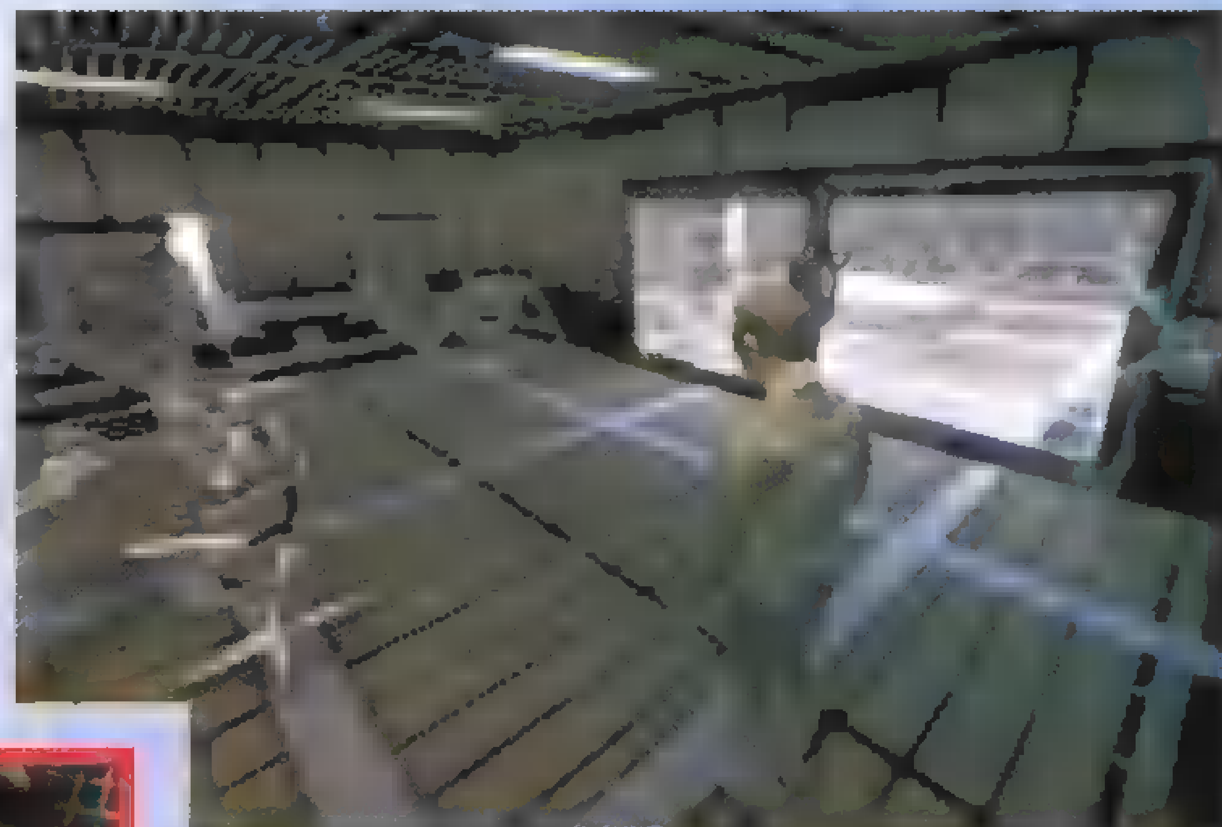




26. Kiedy będziesz biegł korytarzem otworzą się drzwi i zza nich zostanie rzucony granat — musisz szybko obrócić się w prawo, strzelić i ruszyć przed siebie. Jeśli będziesz wystarczająco szybki, uda Ci się podbiec do przełączników — musisz tutaj ustawić kombinację odczytaną w terminalu (naciśnięcie spacji zmienia wyświetlany symbol), a drzwi zamkną się i wybuch nie zrobi Ci krzywdy.



27. Wróć teraz do pomieszczenia (21) i skieruj się do ściany ze skrzyniami — po odsunięciu jednej z nich pojawią się drzwi, za którymi jest winda, z której powinieneś skorzystać.



28. Wejdź do pomieszczenia, do którego prowadzą drzwi na dole — za szybą jest człowiek, więc nie próbuj przechodzić przez środek pomieszczenia, gdyż Cię zauważy! Skieruj się w lewo i pod ścianą podejdź do krawędzi okna. Kiedy żołnierz odwróci się w stronę ekranu znajdującego się przed nim — idź przed siebie, wyjdź na korytarz i skieruj się w lewo, przejdź przez pierwsze napotkane drzwi i zabij go.

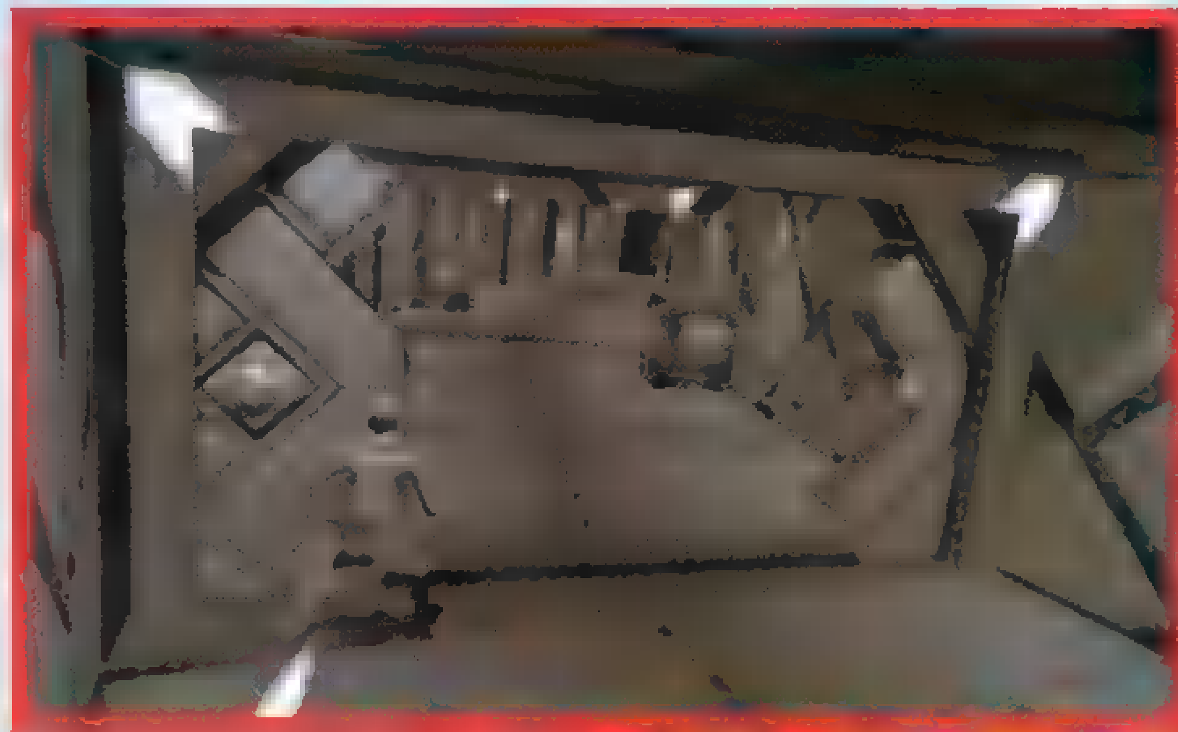


29. Wróć na korytarz i wróć w kierunku, z którego przyszedłeś, ale idź korytarzem do końca. W pomieszczeniu jest terminal, w którym możesz otworzyć wentylatory w izolatce obok — zrób to (ikona podpisana VENT) i wróć do windy, którą tu przyjechałeś.



30. Są tutaj dwa korytarze odgrodzone siatką – jedną z nich możesz wyłamać. Wejdź w odkryty korytarz, a na jego końcu znajdziesz otwarty wentylator, przez który będziesz mógł zabrać kartę dostępu.

31. Wróć teraz do korytarza i idź w lewo, w kierunku pomieszczenia dyspozytora (którego ustrzeliłeś). Kiedy miniesz tamte drzwi i dojdziesz do grodzi zamykającej przejście przygotuj się do walki. Otwórz drzwi i natychmiast odskocz w lewo. Przeczekaj huragan ognia i odstrzel pojedynczo każdego z wrogów.

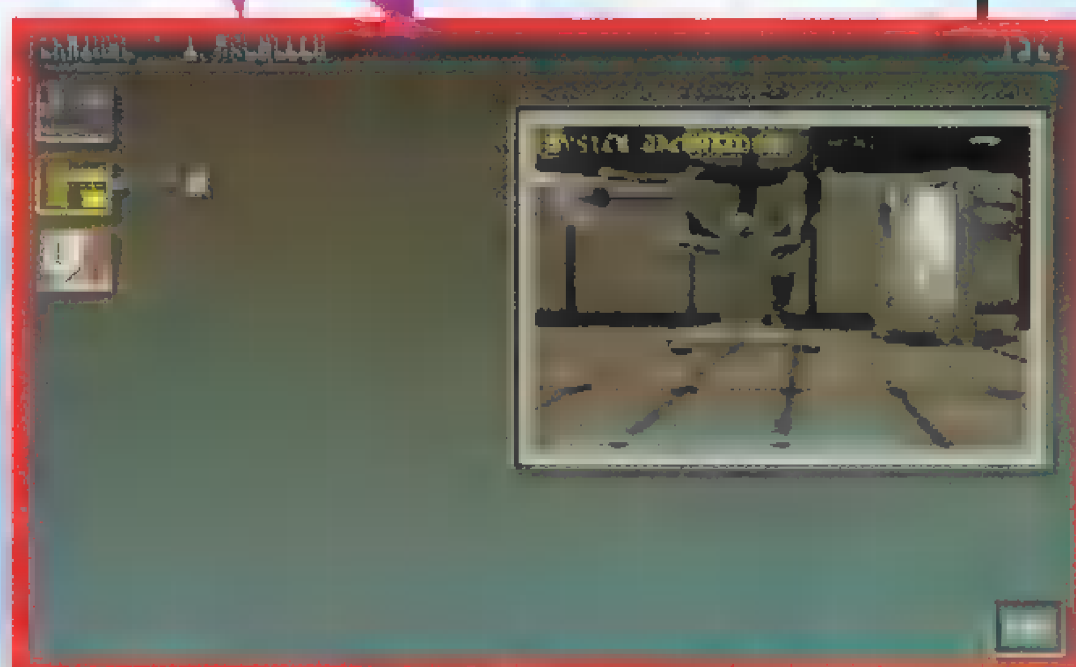




32. Cofnij się teraz nieco, aż znajdziesz drzwi zabezpieczone czytnikiem kart – jest tam pomieszczenie, w którym jest terminal sterujący oczyszczaniem mutagenów. Wybierz jeden z nich (przyciski 6, 7 lub 8) i strzelaj do pomarańczowych kulek, aż uda Ci się osiągnąć 80% – kiedy zakończy się ta sekwencja i usłyszysz głos potwierdzający oczyszczenie środka farmakologicznego („CONTAMINATION ELIMINATED") możesz iść dalej.



33. Przejdź przez gródź, której wcześniej broniło dwóch ludzi i kilka kolejnych pomieszczeń – w pewnym momencie dowiesz się, że jesteś na terenie skażonym przez wirusy – musisz zacząć się spieszyć: znajdź pomieszczenie, w którym znajduje się sporo różnej aparatury, podejdź do klawiatury, wybierz oczyszczony przez Ciebie mutagen i wejdź na tarczę pod jedną ze ścian, a zostaniesz odkażony.



34. Wyjdź przez drugie drzwi i w następnym pomieszczeniu podejdź do terminala. Naciśnięcie żółtego przycisku powoduje włączenie ruchomej platformy bojowej (nie naciskaj spacji po pojawieniu się podglądu z jego kamery, bo odstrzelisz sobie stopę!), która wyleci przez kolejne drzwi.



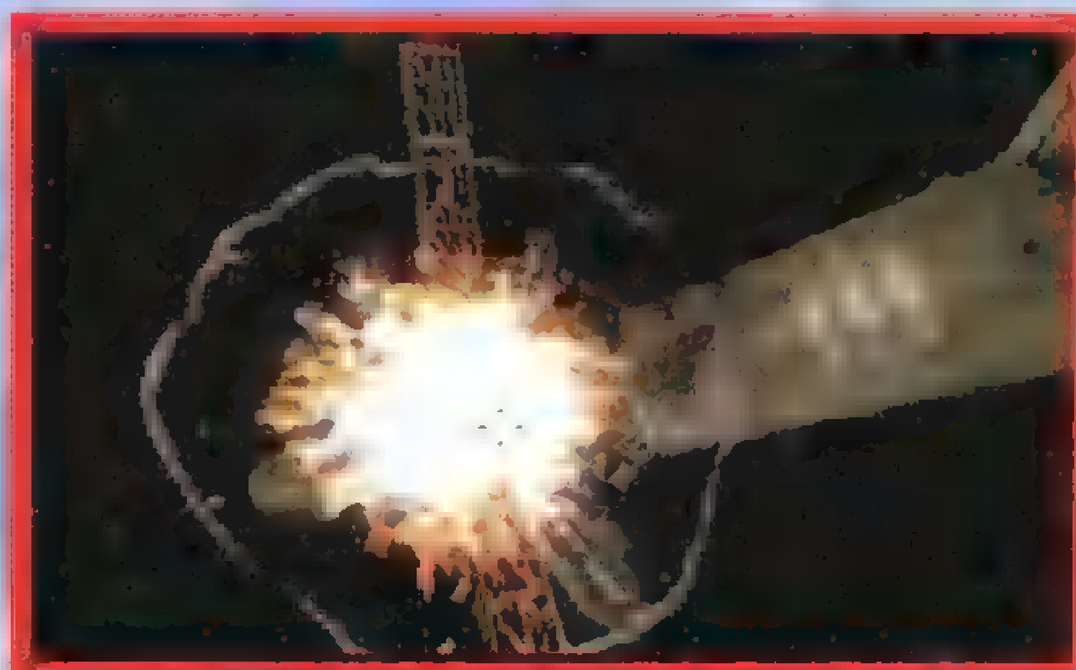
35. W tym momencie zaczyna się jedna z najtrudniejszych części zręcznościowych tej gry: musisz sterując platformą zniszczyć wszystkie „latające płaszczki" – jeśli przepuścisz chociaż jedną, ZGINIESZ!!! Aby sprawę nieco ułatwić (wprawdzie w oryginalnej instrukcji nie ma nic na ten temat), po naciśnięciu klawisza ‹ENTER› wyzwalana jest pewna część energii platformy niszcząca wszystko wokół! Jest to jednak bardzo energożerne, więc staraj się zniszczyć jak najwięcej „płaszczek" za pomocą działka, a dopiero kiedy w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się napis ALERT – używaj klawisza ‹ENTER›.



36. Idź za platformą, a na końcu korytarza, który oczyściłeś przed chwilą, znajdziesz zabezpieczone zamkiem drzwi – użyj skanera magnetycznego (F2), a zobaczysz jego schemat – musisz, naciskając aktywatory każdego z tłoków, spowodować, że wszystkie cztery ustawią się zaznaczoną czarną kreską na wysokości rury doprowadzającej gaz. Najłatwiej możesz to zrobić podnosząc do samej góry i opuszczając kolejno drugi, czwarty, trzeci i pierwszy od lewej (każdy z około sekundową przerwą od poprzedniego) tłok.

37. Idź przed siebie, a zobaczysz serce syberyjskiego projektu – nie broń a istotę myślącą! Kiedy trochę sobie porozmawiasz z obcym, połączy się z Tobą DEVLIN – opowiesz mu o swoim odkryciu, i ten z kolei poinformuje Cię, że to TY jesteś bombą! Jeśli nie chcesz zginąć – idź przed siebie, a ZAK stanie się częścią obcej istoty – w przeciwnym wypadku uruchomiona drogą radiową, umieszczona w nim bomba zniszczy wszystko!





38. Ostateczna rozgrywka odbędzie się w kosmosie – musisz niszczyć nadlatujące obiekty; w pewnej chwili znajdziesz się naprzeciwko drzwi hangaru – wystarczy wycelować i przytrzymać FIRE a po chwili stacja kosmiczna zostanie zniszczona.

THE END

MIRAGE SOFTWARE

MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!



WERSJA POLSKA

IBM PC
Znakomita gra strategiczna, grafika SVGA w 256 kolorach, walka z Imperium Rzymskim, elementy ekonomiczne, pełna polska wersja



Amiga · CD32
Wieloetapowa, bajecznie kolorowa i bardzo dowcipna "różowa" gra platformowa. Kilka alternatywnych światów, ponad 50 poziomów



A1200 · CD 32
Super strzelanina w super grafice, kilka izometrycznych poziomów, rewelacyjna szybkość i znakomita zabawa na długie godziny



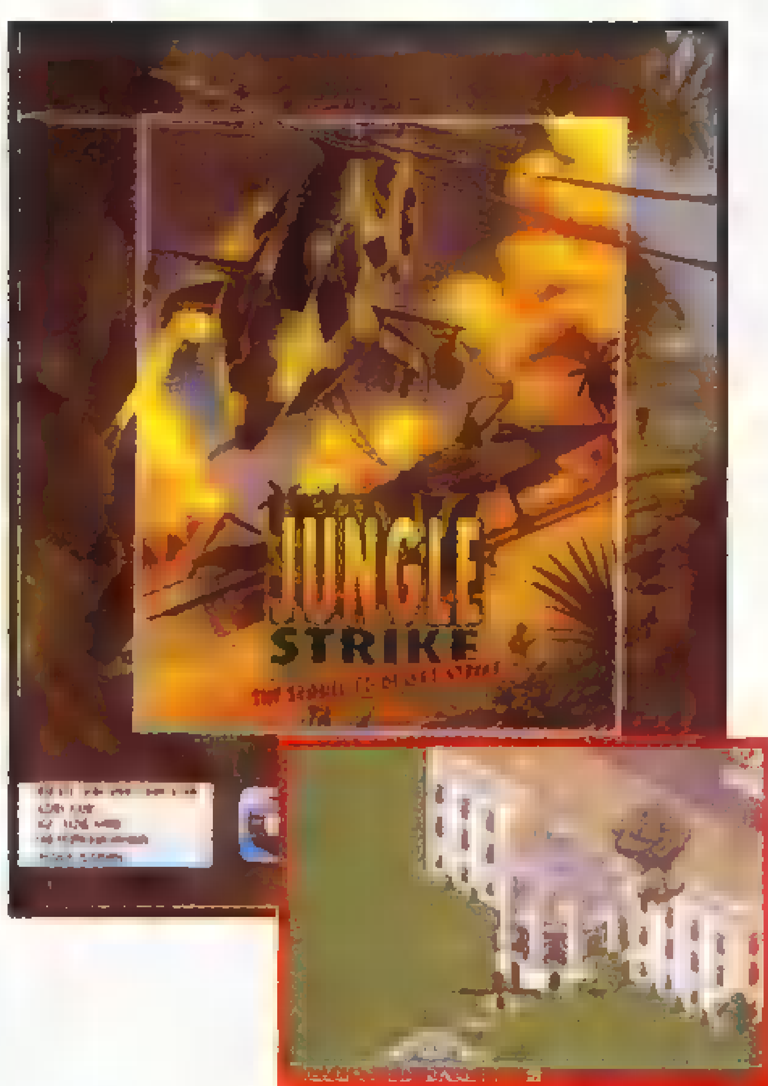
Amiga
Gwiazda koszykówki, Shaq O'Neil w niezamowitych pojedynkach z 12 mistrzami wschodnich sztuk walki, znakomita szybkość i grafika



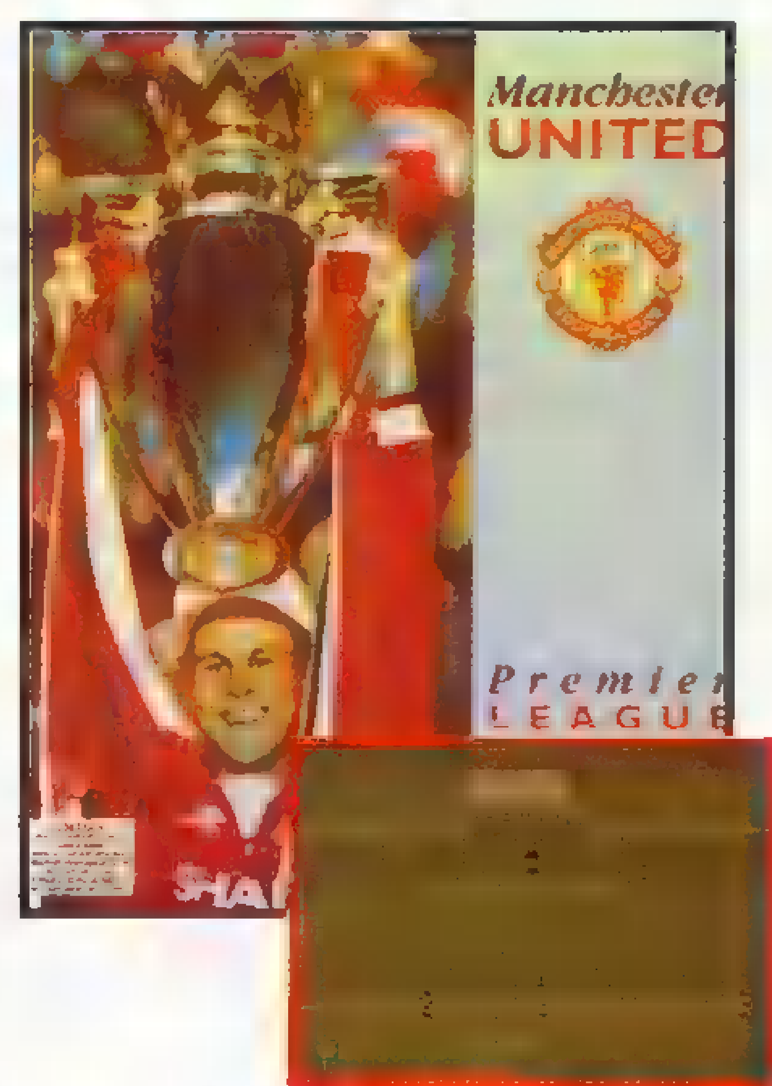
Amiga · CD 32
Przepiękna gra fantasy z elementami gry zręcznościowej i role playing, wiele ciekawych opcji, niezwykła atmosfera



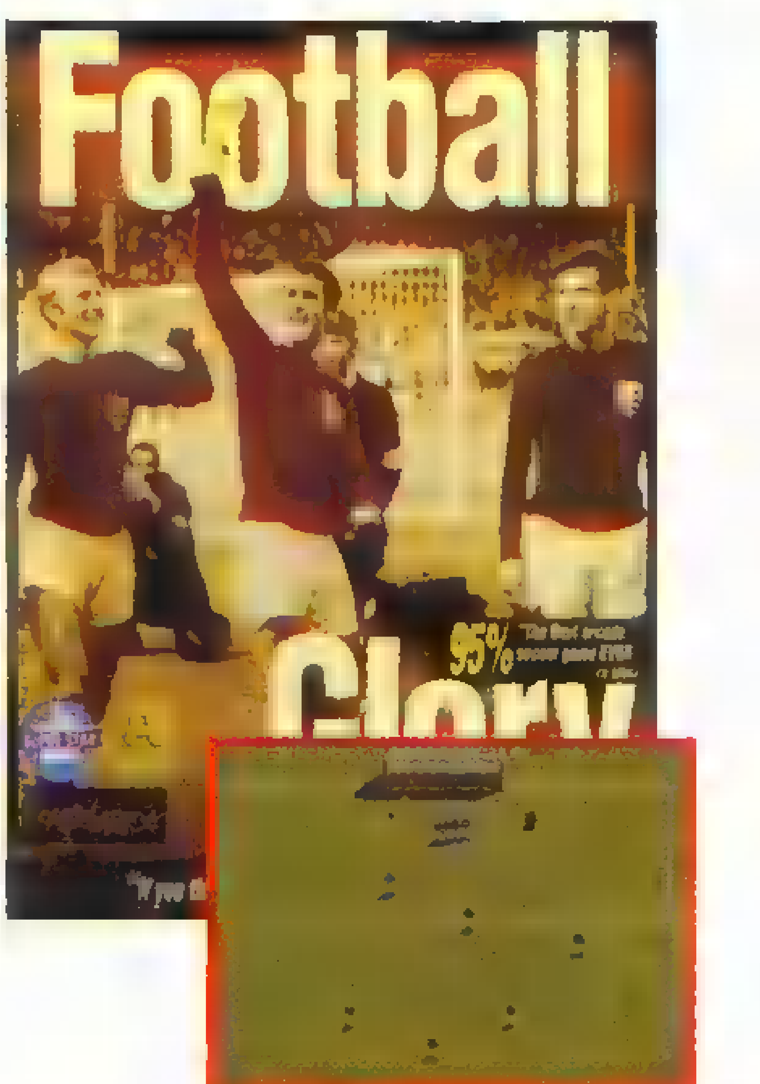
IBM PC · CD ROM
Grafika 3D,znakomitego wyścigu prześmiesznych, prehistorycznych pojazdów, opcja dla dwóch graczy, 32 różne scenerie



Amiga
Jako pilot śmigłowca walczysz z odziałami terrorystycznymi, znakomity następca słynnego "Desert Strike", duża "wciągalność"



Amiga · IBM PC
Najlepszy z managerów piłkarskich, wiele opcji, świetnie opracowane rozgrywanie meczy, wpływ wybranej taktyki na grę drużyny



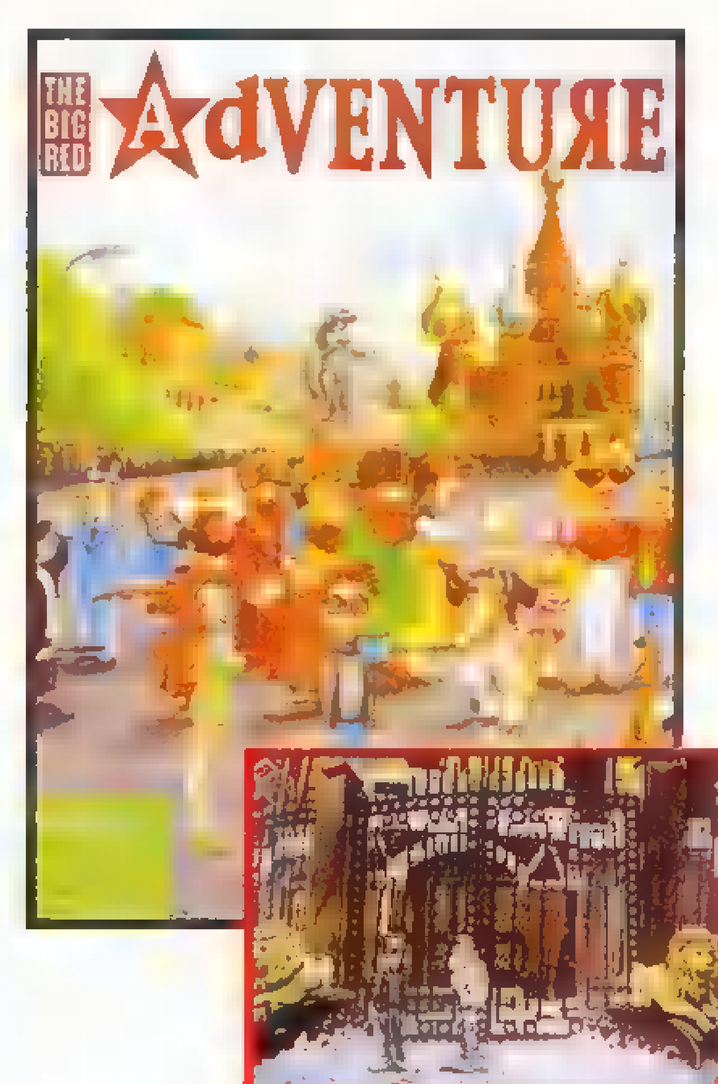
Amiga · A1200
Najlepsza piłka nożna "do grania", bardzo proste sterowanie, wiele opcji, niespodziewane wydarzenia, świetna grafika, dowcipna



Amiga · A1200 · IBM PC · ST
Najnowsze dziecko firmy Silmarils, rewelacyjna gra role playing w atmosferze niesamowitej planety, super grafika, muzyka, scenariusz



Amiga · IBM PC
Niesamowity, nielegalny, weekendowy wyścig za kierownicą Lamborghini Diablo, 60 różnych tras, opcja dla 2 graczy



IBM PC · CD ROM
Znakomita gra przygodowa, 100 różnych lokacji, pełnoekranowa, 256 kolorowa grafika SVGA, rewelacyjny, dowcipny, scenariusz

JURAJSKI SEN – znakomita graficznie platormówka
DAN WILDER – przygodówka w grafice izometrycznej

MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22

STAR FEDE

Nową gierką dystrybuowaną przez firmę Interplay jest „Star Federation". Gwiezdna federacja została stworzona przez ludzi z mało znanej grupy Techjonics. Trochę przypomina ona swoją koncepcją gry takie jak „Reunion" czy „Master of Orion", ale jednak trochę się od nich różni. Przede wszystkim nie jest tak jak tamte rozbudowana — czyni to z niej grę łatwiejszą. Nie oznacza to wcale, że jest przez to gorsza. Jeżeli tamte gry opierały się na działaniu na olbrzymich, niezmierzonych przestrzeniach, to można powiedzieć, że produkt Techjonicsu jest mikroskopowy. Oznacza to, że pole walki jest niewielkie, maksymalnie do kilkunastu, blisko siebie położonych planet. Taka miniaturyzacja pozwoliła na większe skupienie się na akcji. Poziom adrenaliny, jaki osiągnie gracz bawiący się „Star Federation", będzie w tym przypadku większy niż w powstałych do tej pory grach tego typu, bo kluczem do sukcesu są tu szybkie i zdecydowane ruchy. Jednak elementy strategiczne są tu również istotne. Dobre zarządzanie posiadanymi bogactwami pozwoli szybko wyrwać się z planety i skolonizować następną lub dozbroić się wystarczająco do pokonania otaczających Cię wrogów. W sumie dostępnych jest ponad dwadzieścia gotowych scenariuszy. Mając jednak doświadczenie w grach tego rodzaju, można ułożone zadania dość szybko rozwikłać. I wtedy co?... Do „Star Federation" wprowadzono niesamowity patent. Możliwa jest tutaj rozgrywka, w której uczestniczy dwóch graczy. Bynajmniej nie polega ona na wykonaniu swego ruchu po wcześniejszym zrobieniu posunięcia przez Twojego konkurenta. Ekran jest podzielony na dwie części tak że ruchy mogą być wykonywane równocześnie przez obu przeciwników. To na razie wszystko co dotyczy ogółów.

Przejdźmy do szczegółów. Odpalając grę najpierw obejrzymy efektowne demo i w jego trakcie zapoznamy się z taką historyjką.

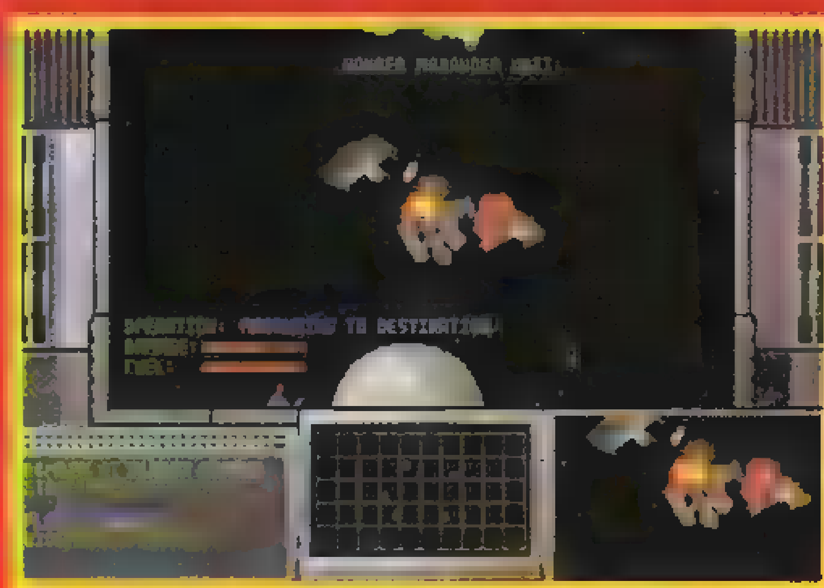
W dwudziestym trzecim wieku, przedstawiciele siedmiu obcych nacji zgromadzili się, by przeprowadzić dyskusję o przyszłości Galaktyki, lecz negocjacje szły na opak... Obecnie, dwadzieścia lat później, wszystko jest pogrążone w wojnie, jako że każda z ras chce opanować Galaktykę. Po krótkim i efektownym wprowadzeniu przechodzisz do równie efektownego menu.

Przyciski symbolizujące określone opcje wskazuje się palcem ręki robota. Przesuwamy ją za pomocą myszki. Kliknięcie myszką na któryś z przycisków powoduje zaktywizowanie animacji przedstawiającej wciskanie tego przycisku przez sterowaną łapę. Możesz tu między innymi wybrać jeden, ze stworzonych przez autorów scenariuszy. Pod obrazkiem symbolizującym daną misję znajdują się facjaty osobników obcych sobie nacji, biorących udział w potyczce. Maksymalnie jest ich cztery, bo tyle tylko może być stron w potyczce. Po wskazaniu na jedną z nich możemy zdecydować czy rasa ta ma być sterowana przez komputer, czy przez gracza. Możemy również zmienić rasę przypisaną danemu graczowi. Najważniejszą jednak opcją jest wybór statku dowodzącego danego gracza: statek kosmiczny albo phantom. Do czego jednak one służą? Przypuśćmy, że jesteś w trakcie którejś z rozgrywek i posiadasz kilka planet. Każda planeta ma własne zasoby i ewentualnie fabryki itp. Jednak możesz zarządzać tylko tą planetą, na której aktualnie przebywasz. Aby zarządzać inną, musisz przenieść się na nią statkiem dowodzącym. W przypadku statku kosmicznego może to być utrudnione przez siły wroga. Ten środek lokomocji ma również jedną zaletę — strzela. Biorąc pod uwagę, że jest to najsilniej uzbrojony i najlepiej opancerzony pojazd, to fakt ten czyni z niego doskonałego obrońcę planety. Dodatkowym plusem jest to, że przebywając w bezpośredniej bliskości swojej planety, statek dowodzący ma odnawiane automatycznie paliwo i pancerz. Gdy natomiast podczas lotu statkiem dowodzącym zostaniesz przyłapany, gdzieś w przestrzeni międzyplanetarnej, przez przeważające siły wroga, to z łatwością zostaniesz pokonany. Zbyt długi lot i przez to wyczerpanie zasobu paliwa także powoduje zniszczenie statku-bazy. Gdy to nastąpi w taki czy inny sposób, to Twoja planeta, na której stoi kwatera główna Twojej rasy, wybuduje nowy statek flagowy. Równocześnie jej zasoby zostaną uszczuplone o odpowiednią ilość minerałów i gotówki. Gdy statkiem głównodowodzącym jest phantom, to nie masz najmniejszych kłopotów z dostaniem się na którąkolwiek z Twoich planet. Możesz także bez ograniczeń poruszać się w przestrzeni określonej przez dany scenariusz. Wadą tego rozwiązania jest to, że pozbawiony jesteś jedynej okazji do postrzelania, jaka w tej grze istnieje.

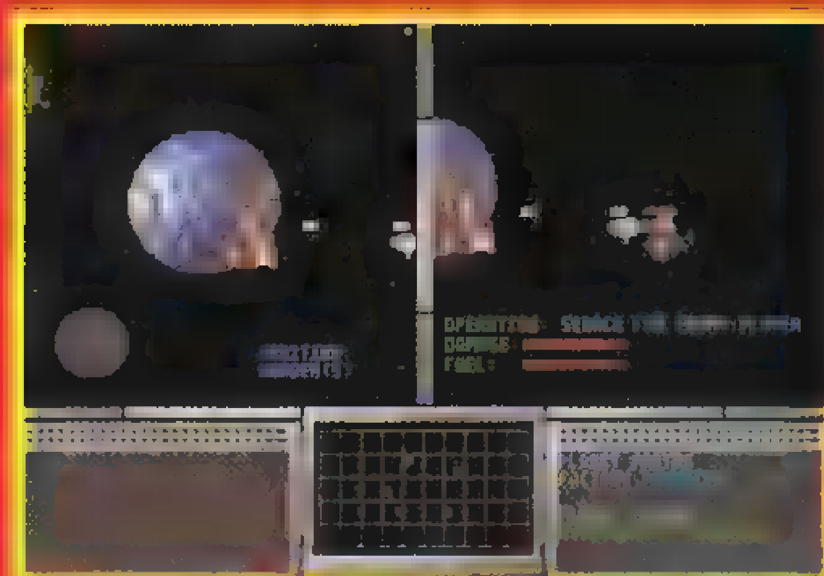
Gdy rozpoczynasz swoją misję, to najpierw zostaną Ci przekazane jej cele, a następnie wylądujesz na planecie „startowej". Wtedy Twoim oczom ukaże się menu, roboczo nazwane przeze mnie nadrzędnym. Pierwsza opcja, to 'Planet Info'. Po jej wybraniu zobaczysz powierzchnię Twojej planety wraz z budowlami na niej stojącymi. Jest to szybki sposób na przejrzenie ich liczebności. Następną opcją jest 'production'. Jest ona dostępna tylko wtedy, gdy na planecie istnieje co najmniej jedna fabryka. Po wskazaniu ikony symbolizującej omawianą opcję, ukaże się podmenu. Podzieliłem je na trzy grupy. Każda z nich jest dostępna, jeżeli zbudowana jest odpowiadająca jej nazwie liczba fabryk. Podmenu to dotyczy produkcji pojazdów kosmicznych.







Gra swoją koncepcją przypomina REUNION i MASTER OF ORION

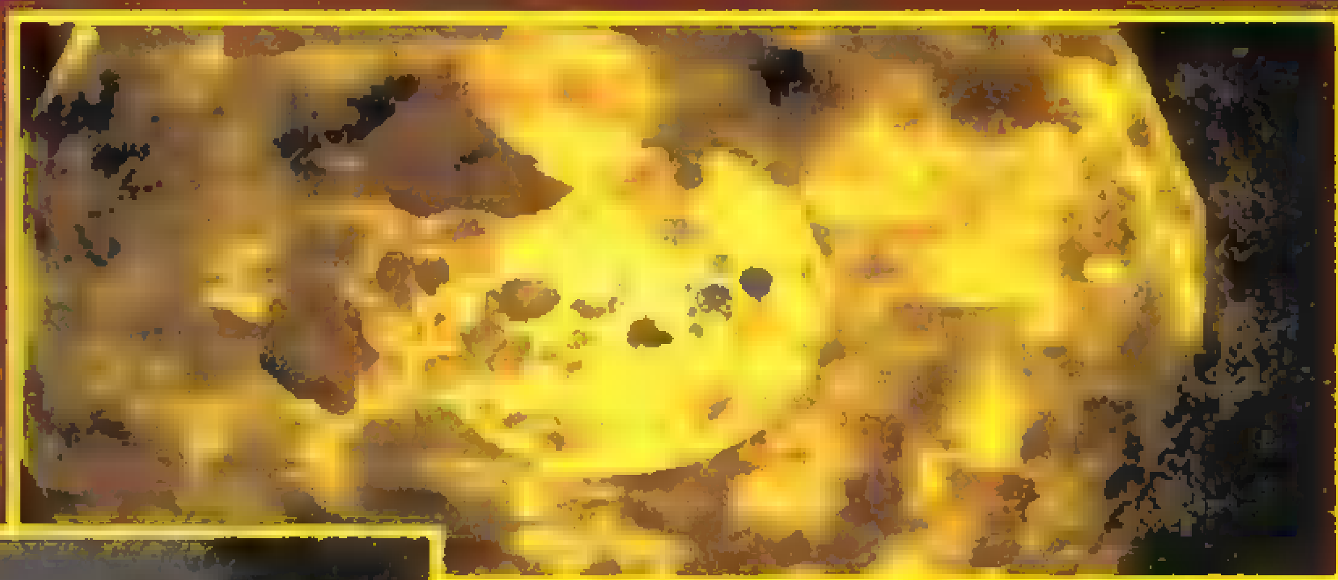


Grupa Pierwsza

• Satelite minerals 350/cost 850

Satelity krążą po orbitach wokół monitorowanej planety. Maksymalnie

ERATION



może być ich cztery. Strzelają do zbliżającego się wroga.

• Troop Carrier minerals/cost

Nieuzbrojona jednostka służąca do transportowania między planetami minerałów, ludności i pożywienia.

• Light Fighter mineral 450/cost 620

Najsłabiej uzbrojony statek o przeznaczeniu zaczepnym.

• Repair Ship minerals 900/cost 900

Jednostka ta ma za zadanie doprowadzanie do stanu używalności Twojej uszkodzonej floty międzygwiezdnej. Naprawia on pancerze i zapełnia zbiorniki paliwowe reperowanych statków. Sam jest nieuzbrojony.

• Scout minerals 400/cost 450

Pojazd mogący szybko przemierzać długie dystanse. Jedyną jego zaletą jest to, że patrolując określoną przestrzeń może być równocześnie podglądany, przez co zawczasu można się dowiedzieć o ruchach wroga. Jednocześnie jego zniszczenie nie jest zbyt wielką stratą ponieważ jest tani.

Grupa Druga

• Destroyer minerals 900/cost 1420

Statek kosmiczny do działań zaczepnych o większej sile ognia niż Light Fighter.

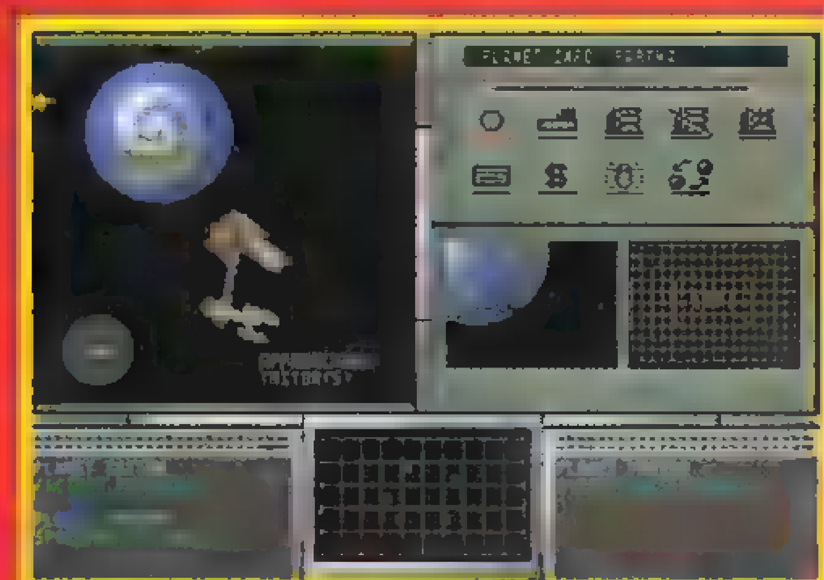
• M-Launcher minerals 900/cost 1600

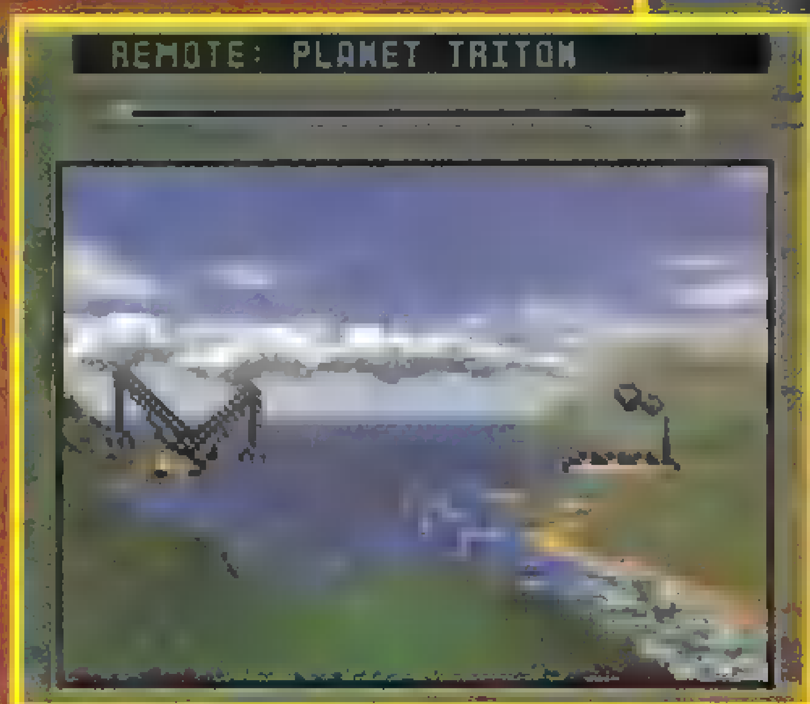
Statek kosmiczny wystrzeliwujący samonaprowadzające się pociski powietrze-powietrze o wielkiej sile rażenia. Doskonałe antidotum przeciw Planet Bomberowi. Wymaga ochrony przez inne szybsze statki.

Grupa Trzecia

• Marauder minerals 1500/cost 2000

Statek służący do zakładania bazy na planecie. Przewozi on piechotę i jest silnie opancerzony. Jego wylądowanie na planecie jest jedynym sposobem na uzyskanie kontroli nad obiektem. W przypadku ciał niebieskich zajętych przez wroga, konieczne może się okazać powtórzenie desantu.





• Pirate Ship minerals 1760/cost 2400

Statek o bardzo dużej sile ognia. Świetnie nadaje się do ochrony konwoju, ataku i do ochrony planety.

• Planet Bomber minerals 800/cost 1200

Jedyną jego zaletą jest to, że może bombardować instalacje naziemne przeciwnika znajdujące się na docelowej planecie — co ułatwia jej zajęcie przez Maraudera. Poza tym jest całkowicie bezbronny, więc wymaga konwojenta. Każdy statek, prócz satelity, po wyprodukowaniu może być włożony do hangaru (o ile takowy istnieje na planecie), wysłany do hangaru innej Twojej planety, wysłany na określony cel lub skierowany do patrolowania określonej przestrzeni.

Następną opcją menu jest 'planetary improvements'. Pozwala ona na dobudowywanie nowych struktur na planecie.

• Headquarters minerals 3000/cost 5000

Patrz opis statku głównodowodzącego, który znajduje się na początku artykułu. Zniszczoną kwaterę należy zreperować lub odbudować na bezpieczniejszej planecie. Możesz równocześnie posiadać tylko jedną taką budowlę. Gdy Twój statek ulegnie destrukcji, podczas gdy kwatera główna jest w rozsypce, to asta la vista Baby.

• Factory minerals 2000/cost 3000

Fabryka pozwala Ci na produkcję pojazdów kosmicznych. Jednocześnie ich większa liczba (max trzy) przyspiesza wytwarzanie każdego przedmiotu budowanego na tej planecie.

• Spaceport minerals 2000/cost 3000

Budowla niezbędna do prowadzenia skuteczych walk i desantów, ponieważ dzięki swemu hangarowi umożliwia ona zgrupowanie i wysłanie większej siły ognia.

• Defense minerals 3000/cost 4000



Instalacja ta zapewnia zwiększoną odporność planety na obce desanty dokonywane przez wrogie Maraudery.

• Bio-Sphere minerals 1000/cost 1000

Sztuczna biosfera stwarza warunki mieszkaniowe dla kolejnych stu osób.

• Strip Mine minerals 500/cost 1500

Kopalnie zwiększają współczynnik pozyskiwania minerałów z danej planety.

• Hydroponics minerals 1000/cost 1000

Budowle te zwiększają zdolność produkcyjne żywności na danej planecie.

Opcje z menu nadrzędnego 'destroy structure' i 'repair structure' służą odpowiednio do złomowania zbędnych instalacji na planecie celem odzyskania minerałów oraz reperacji uszkodzonej przez wrogiego Planet Bombera instalacji. Opcja 'map' służy do aktywacji mapy, dzięki której można włączyć podgląd dowolnej planety lub dowolnego pojazdu. Podgląd ten, aż do zmiany, będzie stale widoczny w okienku położonym w prawym dolnym rogu ekranu, niezależnie od tego jaka czynność jest aktualnie wykonywana.

Opcja 'planet economy' pokazuje nam okienko z raportami na temat czterech najważniejszych zasobów planet — ludności, stanu gospodarki, żywności i minerałów. Raport o ludności pokazuje nam jej liczebność, maksymalny możliwy do uzyskania stan i przyrost. Ten ostatni może być zahamowany przez brak mieszkań. Przyrost może być także ujemny w wypadku braku żywności. Raport na temat żywności informuje nas o jej zapasach i przyroście. Te dwa wskaźniki pomagają nam podjąć decyzję kiedy budować nowe Bio-Sphery i Hydroponics. Raport o minerałach informuje nas o ilości wydobytych minerałów oraz o wartości współczynnika ich wydobycia. Oczywiście im więcej kopalń, tym jest on większy.

Raport ekonomiczny informuje nas o wielkości współczynnika przyrostu kasy. Na dole umieszczony jest rzeczywisty wskaźnik przyrostu, a na prawo od niego stan kasy. Rzeczywisty wskaźnik przyrostu zwykle jest równy temu podanemu u góry w raporcie. Należy wtedy uważać z produkcją, ponieważ każda budowla powoduje spadek ilości minerałów istniejących na składzie, a to z kolei odbija się ujemnie na wskaźniku w raporcie. Wskaźnik ten przyrasta powoli natomiast spada szybko. Po zbudowaniu paru budowli możemy doprowadzić go do bardzo małego stanu i w rezultacie stan naszej kasy szybko osiągnie wartość kilkuset jednostek — co praktycznie na nic nie wystarcza. Jedynym wyjściem z tej sytuacji jest zaplanowanie ilości minerałów na potrzebną budowlę i po osiągnięciu odpowiedniego stanu materiałów zbudować wszystko, zanim zostaniemy bankrutami. Rzeczywisty wskaźnik może być podpompowany przez przyrost demograficzny i duże wydobycie minerałów. Warto więc z tej okazji korzystać i czym prędzej stawiać instalacje. Mimo ujemnego wskaźnika w raporcie ten rzeczywisty będzie dodatni i wartość będzie miał odpowiednio wysoką do zapewnienia odpowiedniego zysku. Ostatnimi opcjami z nadrzędnego menu są 'storage bay' i 'supply lines'. Służą one odpowiednio do grupowania pojazdów kosmicznych i wysyłania takich konwojów do celu oraz do tworzenia linii zaopatrzeniowych między planetami. Ufam że zamieszczony schemat ułatwi Wam m.in. ich obsługę. Na zakończenie rada: Uważnie czytajcie tipsy do każdej z misji. Powodzenia!!!

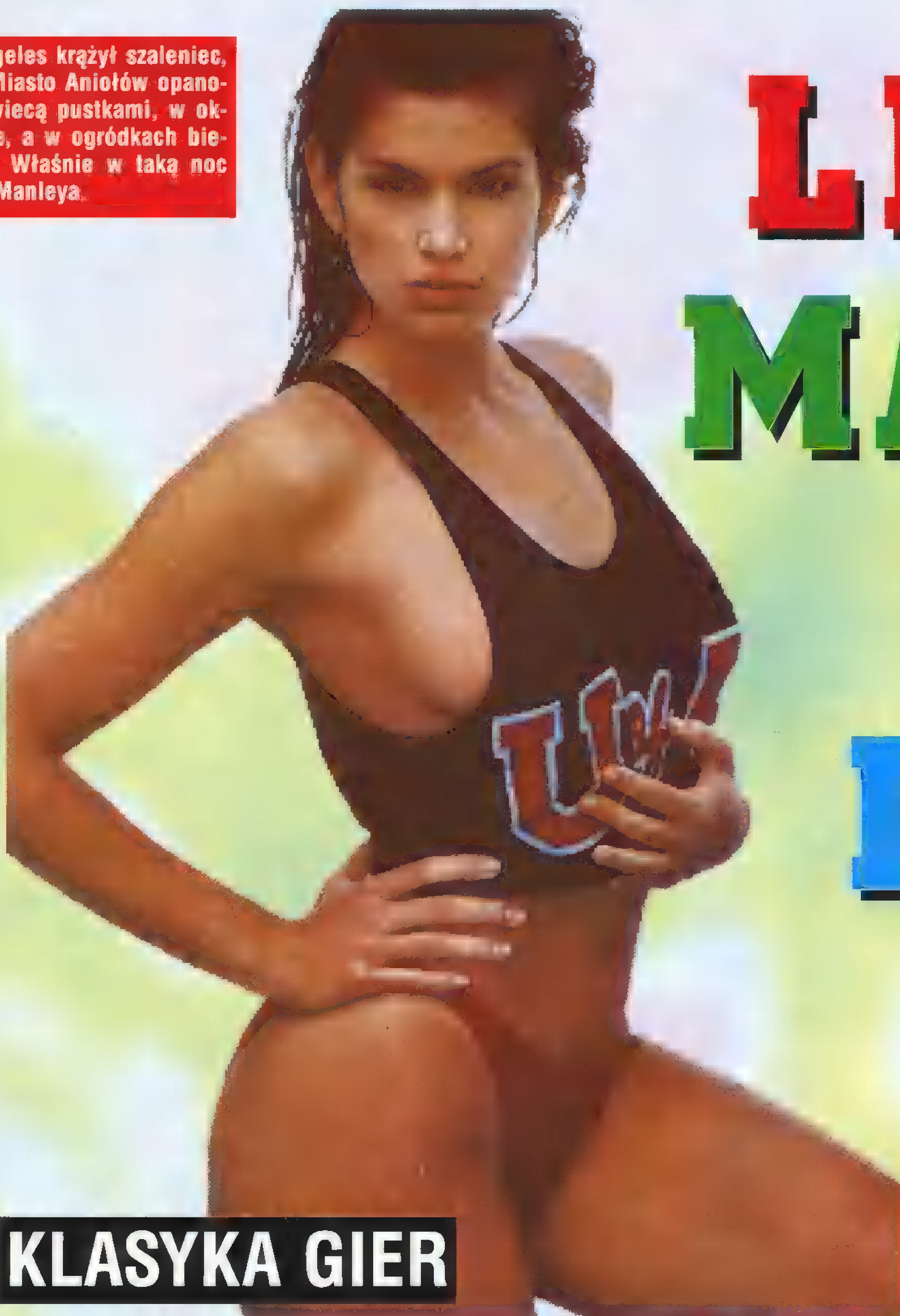
■ **Mario**

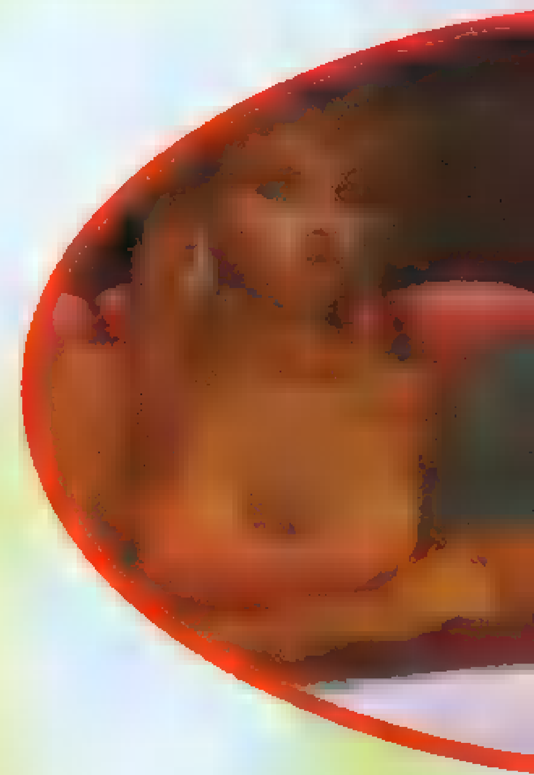
P.S. Składam wyrazy podziękowania Michałowi Olgerbrandowi za użyczenie mi swojego doświadczenia zdobytego podczas katowania gier tego rodzaju, m.in. „Reunion" i „Master of Orion".

INTERPLAY '94	
STAR FEDERATION	
dystrybucja	cena det.
✕	✕
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386sx, VGA, HDD, MS-DOS 5.0	7

LESTER MANLEY IN L

Od pewnego czasu po Los Angeles krążył szaleniec, który porywał gwiazdy ekranu. Miasto Aniołów opanował strach. Wieczorami ulice świecą pustkami, w oknach żaluzje przeciwwłamaniowe, a w ogródkach biegają dobermany. Istny koszmar. Właśnie w taką noc rozpoczęła się przygoda Lestera Manleya.





KLASYKA GIER

Obudził go telefon. Dzwonił jego najlepszy kumpel – Helmut. Pomimo niebezpieczeństwa porwania, był w dobrym humorze (gdybym był z taką panienką, też byłbym w dobrym humorze). Miłą pogawędkę przerwał pies, strzegący posesji Helmuta. Les położył się spać pełen złych przeczuć.

Na drugi dzień dorwał gazetę. „A więc stało się" – pomyślał, gdy spojrzał na pierwszą stronę. Znając tempo działań policji postanowił rozpocząć poszukiwania na własną rękę.

Zaczął od plaży. Na początek porozmawiał sobie z dwiema uroczymi dziewczynami. Musiał najpierw podać imię swojego przyjaciela, który jest jednocześnie ich przyjacielem [pytanie 2]. Jasne, no nie? Teraz musiał znaleźć kogoś chętnego do współpracy. Jednak wcześniej otworzył skrzynkę z gazetami i przeczytał o zaćmieniu Słońca, które zaraz miało nastąpić [ekran w lewo, NEWSBOX:OPEN, NEWSBOX:READ]. Na plaży pogadał z ratownikiem [ekran w lewo LIFEGUARD LANCE:TALK TO...]. Okazało się, iż nie cierpi on na nadmiar pracy. „To wszystko przez te cholerne porwania" – darł się ratownik – „wszyscy siedzą w willach, zatrudniają bodyguardów, a na plaży pustka". Les powiedział, że pustka na plaży może być spowodowana zaćmieniem Słońca [2]. Ratownik okazał się bardzo tępym osobnikiem i Les musiał mu wszystko wytłumaczyć. Gdy się ściemniło zabrał mu z szyi czerwoną chustę [BANDANNA:TAKE]. Po chwili wszystko wróciło do normy i mogli kontynuować rozmowę [1, 2, 1, 1, 1, 1]. Pomimo pewnych barier językowych doszli do porozumienia. Teraz Les wrócił do przypakowanych dziewczyn i porozmawiał sobie z nimi. A że przyjaciel naszego przyjaciela jest naszym przyjacielem rozmowa była łatwa i przyjemna [1, 2, 1, 1, 1]. Na koniec podały



imię gliniarza, który może wiedzieć coś więcej o porwaniach.

Na Hollywood Blvd znalazł przyjaciela panienek. Kierował on ruchem [ekran w lewo, TRAFFIC OFFICER:TALK TO..., 3, 1, 1, 1]. Powiedział, że wszyscy trzymają język za zębami. „Możliwe, iż więcej informacji będzie można znaleźć w głównej bazie danych policji" – powiedział.

„Aby się tam dostać należy mieć komputer z modemem, umiejętnie ominąć kilkanaście zabezpieczeń i znać hasło". Les podziękował i zabrał się do roboty. Od staruszków stojących na rogu wyciągnął mapę Los Angeles [EB AND CLORA:TALK TO..., 1, 2, 2]. Potem porozmawiał z gościem, który stał naprzeciw hotelu [2 ekrany w prawo, BLADE:TALK TO..., 1, 2]. Okazało się, że Blade do najrozmowniejszych ludzi nie należy i rozmowa szybko się urwała. Lester próbował również szczęścia w hotelu [HOTEL ENTRANCE:OPEN, MURRY MORRONI:TALK TO..., 4, 1, 3]. No nareszcie się coś ruszyło. Właściciel hotelu podał prawdziwe imię Blade'a, jednak o tajemniczych zaginięciach nic nie wiedział. Ponowna rozmowa z Dzieckiem Pokoju była już bardziej owocna [BLADE:TALK TO..., 2, 1, 3, 1, 1]. Przy okazji Les dowiedział się coś o prawach rządzących ulicą. Obok wejścia do lombardu swoją siedzibę miał gang „The Boyz". Członkowie tego gangu za wpuszczenie do sklepu żądali pieniędzy. [2 ekrany w lewo, 1 ekran w dół]. Widząc, że rozmową nic nie wskóra [THE BOYZ:TALK TO..., 3, 3, 3, 2, 3], Lesiu przeszedł do rękoczynu. Pokazał im czerwoną chustę, którą zabrał ratownikowi [RED BANDANNA:USE WITH...]. Po chwili spokojnie wszedł do sklepu [SHOP DOOR:OPEN]. Sprzedawca był bardzo nerwowy, ale miał coś, co było potrzebne Lesowi [DIAMOND LOU:TALK TO..., 3, 2, 2, 1, 1] [DIAMOND LOU:TALK TO..., 3]. „Nie dość, że bez DOS-u to jeszcze kosztuje 50 zielonych. Może w hotelu znajdę jakąś pracę" – pomyślał Les. Roboty nie znalazł, ale otrzymał zdjęcia do wywołania i darmowy bilet do klubu błotnych zabaw [HOTEL ENTRANCE:OPEN, MURRY MORRONI:TALK TO..., 1, 2, 2, 1, 2, 2].

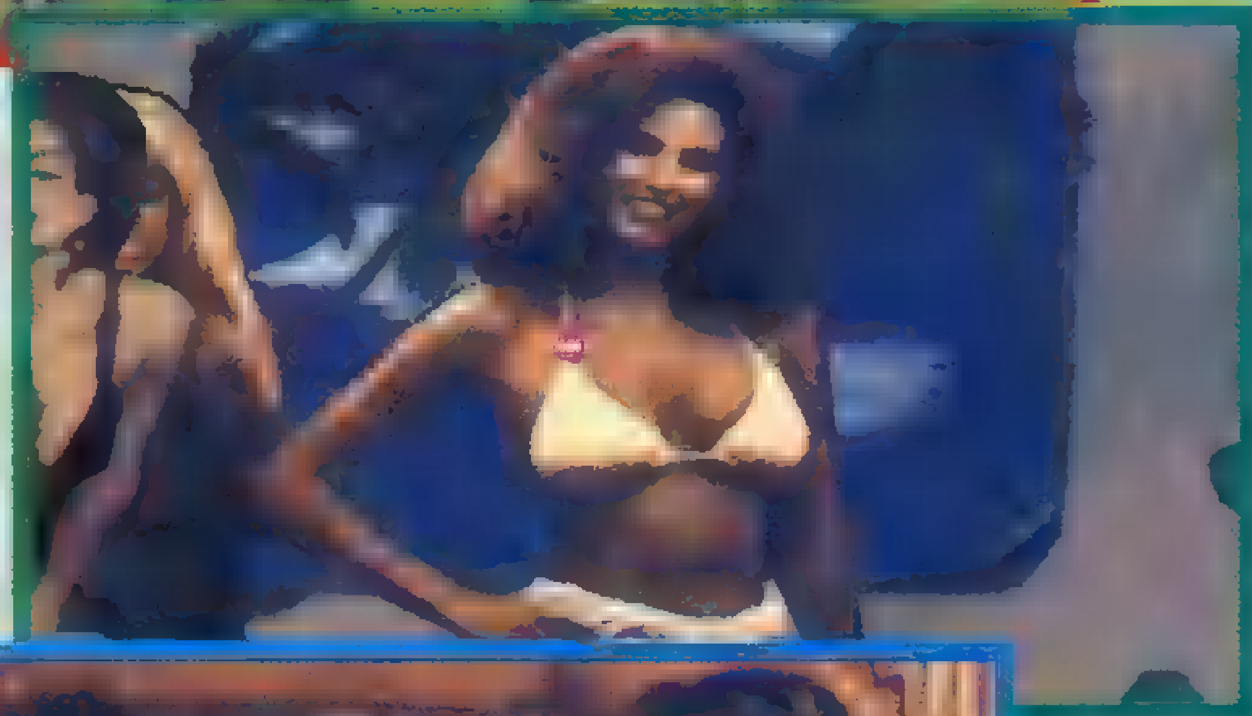
Ze zdjęciami udał się do fotografa [2 ekrany w lewo, STAR PHOTOS:ENTER, RAINBOW DAWN-RAMAH:TALK TO..., 1, 1, 1, 2]. Okazało się, iż ta wspaniale zbudowana kobieta ma swoje podejrzenia co do osoby porywacza, ale zdjęć nie może zrobić, bo nie ma filmu. Lester wpadł na wspaniały pomysł i podarował jej kliszę ze zdjęciami otrzymaną w hotelu [STAR PHOTOS:ENTER, FILM CARTRIDGE:USE WITH..., 1]. Zrobił sobie zdjęcie z LaFondą Turner [LAFONDA TURNER, 1]. Ze zdjęciem pobiegł do lombardu i wymienił je na laptopa [SHOP DOOR:OPEN, PHOTO WITH LAFONDA:USE WITH...].

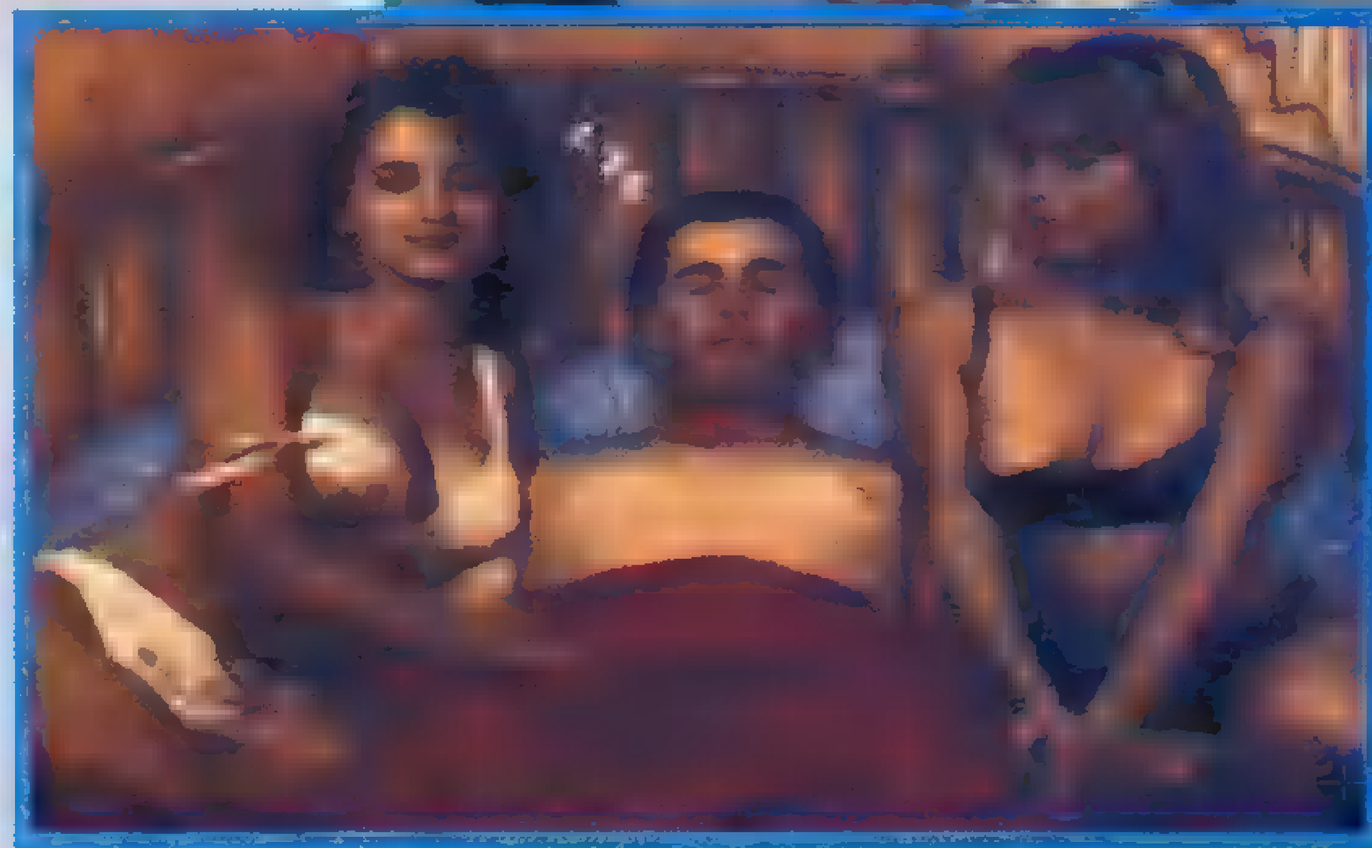
Teraz musiał zdobyć telefon. W tym celu udał się na róg ulic Sunset i Vine (na mapie L.A. drogowskaz z nazwami tych ulic).

Kiedy znalazł się na miejscu poszedł ulicą w prawo. Spotkał tam chłopaka sprzedającego elektronikę. Nie miał zbyt wielu klientów, więc Lesiu namówił go do zamiany mapy Los Angeles na telefon komórkowy [ENTREPRENEUR:TALK TO..., 1][SPARE L. A. MAP:USE WITH...]. Z telefonem wrócił do Blade'a [CELLULAR PHONE:USE WITH..., 2, 1]. W ten sposób Les poznał pierwszą literę hasła – „L". Teraz należało znaleźć tylko dyskietkę z DOS-em. „Ale co masz zrobić dzisiaj zrób jutro" – pomyślał

TER
LEY
OST
L.A.









Lech i udał się do klubu błotnych zabaw. Bramkarzowi pokazał bilet [FREE PASS:USE WITH...]. Następnego ranka obudził się w towarzystwie dwóch napalonych dziewcząt, które w kilku słowach streściły poprzedni wieczór [DOMINIQUE:TALK TO..., 1] (naprawdę warto zobaczyć) [MONIQUE:TALK TO..., 1, 1, 2, DOS DISK:TAKE]. Za pomocą komputera włamał się do bazy danych policji Los Angeles [COMPUTER:BOOT, COMPUTER:HACK]. Manley jako bystry chłopak, spośród kilku wyrazów rozpoczynających się na „L" wybrał słowo „ELVIS". Po chwili grzebał już w danych. Po przeczytaniu tego wszystkiego coś zaczęło mu świtać w głowie. Poszedł na Rodeo Drive. Tam przestraszył ptaszka siedzącego w krzakach, który z nerwów wyrzucił balast na samochód [znak zapytania na ptaszku, BIG K CREDIT CARD:USE WITH...]. Za pomocą karty kredytowej zdrapał z szyby lepkie już odchody. Potem poszedł do studia filmowego Paramounds. Na miejscu przekonał strażnika, iż musi wejść do środka [STUDIO GUARD:TALK TO..., 2, 1]. Będąc w środku wszedł do różowego budynku [OFFICE DOOR:OPEN]. W środku, na końcu korytarza, siedział Abe Goldstein, z którym niestety nie można było porozmawiać [ABE GOLDSTEIN:TALK TO...] za to pojawił się Todd, który mówił tylko jeden wyraz – „NIE" [TODD:TALK TO..., 2, 1, 2]. Później Les otworzył drzwi drugiego hangaru od prawej i korzystając z łódki dostał się na plan filmowy [PIGEON SPOO:USE WITH..., ROWBOAT:CLIMB INTO, DOOR:OPEN, JASON MYERS:TALK TO..., 5]. No, no to są efekty specjalne. Na koniec Lesiu zabrał siekierę i wyszedł tajnymi drzwiami [AXE:TAKE, STAGE DOOR:OPEN]. Swoim wlotem na scenę zaszokował producentów i w jednej chwili stał się sławny. Miało to również dobre strony, ponieważ teraz pierwszy lepszy agent powinien umówić go z Abem.

Znowu znalazł się na rogu ulic Sunset i Vine. Tam otworzył najbliższe drzwi i wszedł do środka [OFFICE DOOR:OPEN]. Porozmawiał sobie ze słynnym agentem Tony Leoni [TONY LEONI:TALK TO..., 2, 2]. Jednak przed spotkaniem trzeba wykonać sesję zdjęciową. Les znalazł fotografa, jednak pojawiły się nowe problemy [1 ekran w prawo, STUDIO DOOR:OPEN, 1]. Coś było nie tak z jego twarzą i trzeba to było szybko naprawić.

W tym celu Lesiu udał się na Rodeo Drive, gdzie znalazł odpowiedni gabinet [LES PLASTIQUE:ENTER, DR NICK:TALK TO..., 1, 3, 2, 2, 1]. Z braku gotówki i czasu nasz przyjaciel zdecydował się na plan ekonomiczny. Z nowym nosem wrócił do fotografa [STUDIO DOOR:OPEN]. Po sesji zdjęciowej poszedł do Tony'ego [1, ekran w lewo, OFFICE DOOR:OPEN].

Przed spotkaniem z Abem musiał zmienić ubranie. Wrócił na Rodeo Drive i wszedł do sklepu z ubraniami [1 ekran w prawo, LES BOUTIQUE:ENTER]. Tam schował się za ciuchami i podsłuchał rozmowę Maladonny [znak zapytania na sprzedawczyni, 1, ikona stóp na ubraniach], z której dowiedział się o przyjęciu i o zemście na Goldsteinie. Gdy Maladonna poszła na zaplecze, Les szybko zmienił kostium i pobiegł na spotkanie. Abe siedział już w restauracji z dwiema uroczymi kobietami (trzeba przyznać, że facet ma gust, szczególnie ta z lewej – paluszki i cyc... o pardon). W czasie rozmowy Abe często zmieniał temat chciał nawet przekupić Manleya, ale Les nie dał zrobić wody z mózgu (jak można robić wodę z czegoś czego nie ma?!). Goldstein zaprosił go jednak na przyjęcie, o którym mówiła Maladonna [ABE GOLDSTEIN:TALK TO..., 3, 2].

Wieczorem zjawił się na party. Goldsteina i Maladonnę znalazł w prawym górnym rogu sali. Postanowił przedstawić trochę faktów [4]. Po chwili doszło do ostrej wymiany zdań (trzeba przyznać, że mają bogate słownictwo). Po kilku godzinach Les zauważył, iż Maladonna rozmawiała z asystentkami Abe'a, a po chwili została siłą wepchnięta do samochodu. Po długim biegu Lesiu trafił przed gabinet figur woskowych. Za pomocą siekiery dostał się do środka [AXE:USE WITH...]. Tam zabrał pochodnię (pochodnia w muzeum figur woskowych?!) [2 ekrany w prawo, FLAMING TORCH:TAKE] i obmacał LaFondę [ikona ręki na figurze LaFondy]. Przy okazji zebrał z niej trochę wosku. Później użył pochodni na woskowej figurce Helmuta [FLAMING TORCH:USE WITH...].

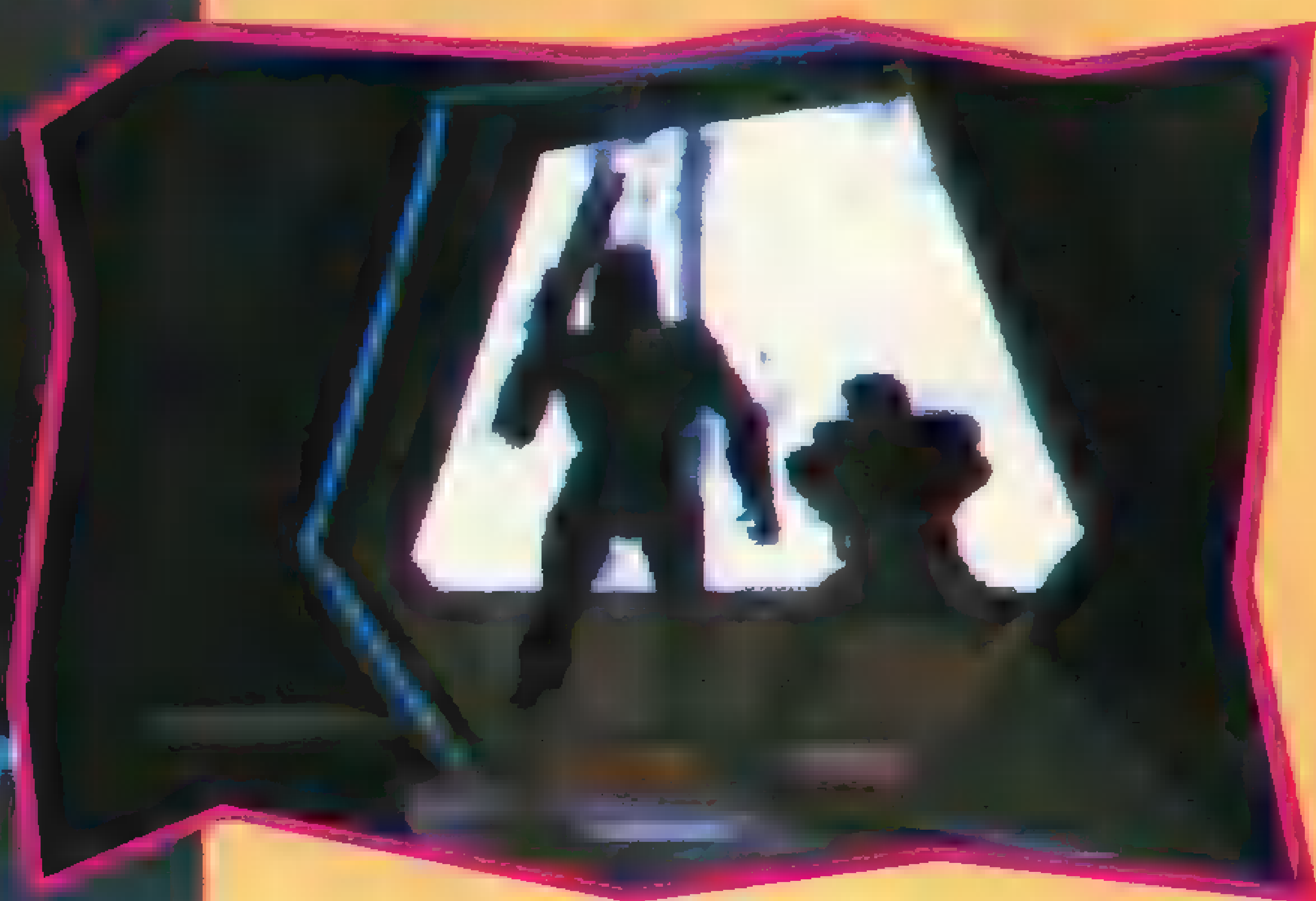
Po bliższych oględzinach okazało się, że ktoś zatopił Helmuta żywcem. Monolog Lesia przerwały asystentki Goldsteina – biologiczne wampiry. Przywiązany do stołu Les dowiedział się wszystkiego o porwaniach. Stała za nimi jedna osoba o trzech twarzach – Mad Wax, potwór stworzony przez Hollywood. Przybierał on postać Abe Goldsteina, Tony'ego Leoni i Dr Nicka. Koniec Lestera był bliski. W tym samym czasie pochodnia pozostawiona przez Lesia rozpuściła wosk na ciele Helmuta. Po chwili był już wolny. Później zabrał pochodnię [FLAMING TORCH:TAKE] i przy jej pomocy stopił ręce Conana [FLAMING TORCH:USE WITH...]. Następnie mieczem odciął przepaskę biodrową Tarzana [CONAN'S SWORD:USE WITH...]. Później za pomocą miecza zebrał trochę wosku z podestu, na którym stał [2 ekrany w prawo, CONAN'S SWORD:USE WITH...]. Za pomocą wosku zebrał trochę cieczy kapiącej z paszczy potwora z „Alien" [WHITE BITS OF WAX:USE WITH...]. Teraz za pomocą miecza otworzył sarkofag [1 ekran w lewo, CONAN'S SWORD:USE WITH...] i wszedł w powstałą szczelinę. Za spadochron posłużyły mu gacie Tarzana [LOIN CLOTH:USE WITH...]. Będąc już na dole przepalił stalowe pasy korzystając z kwasu [CUP O'DROOL:USE WITH...] (o kurczę, to jest mocniejsze od naszego „Kiera"). Niestety Mad Wax porwał Helmuta, a Lesia zostawił oko w oko z wampirzycami. Gdy zawiodły wszystkie konwencjonalne środki do walki z wampirami, Les pokazał im ...kartę kredytową [BIG K CREDIT CARD:USE WITH...]. Po chwili był już w dzwonnicy [znak zapytania na klapie w podłodze], gdzie przebywał Szalony Wosk. Rozmowa jednak nic nie pomogła [2] i Les spróbował starego tricku z kartą kredytową, który tym razem okazał się niewypałem. Jednak Helmut załapał o co chodzi i ugryzł porywacza w palec [BIG K CREDIT CARD:USE WITH..., BELL ROPE:PULL].

Helmut w locie chwycił się liny, a Lesiu włożył wosk do uszu [DROPS OF WAX:USE WITH...]. Helmuś rozbujał dzwon, a Manley próbował wziąć pistolet [SILVER REVOLVER:TAKE] co mu nie wyszło. Jednak pojawił się nasz mały przyjaciel i wylądował za Maxiem. Teraz wystarczyło lekkie klepnięcie i Mad Wax rozpoczął przyspieszony kurs latania [ikona ręki na Mad Waxie]. Teraz pozostało tylko „przybić piątkę" i uwolnić dziewczyny.

I to już koniec!

■ **Bartosz Zienkiewicz**





SYSTEM S

Wstęp

W 11 numerze „Gier Komputerowych" wydrukowany został niewielki opis znakomitej, moim zdaniem, gry SYSTEM SHOCK. Zajmę się teraz rozszerzeniem owego artykułu o pełniejsze informacje, które pozwolą na łatwiejsze ukończenie tej gry.

Czynności jakie można wykonywać podczas gry to:

1. Ruch: do przodu, do tyłu, obroty w lewo i prawo, uniki w lewo i prawo (klawisze odpowiednio: S, X, A, D, Z, C lub naciśnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy w zależności od kształtu kursora). Jeśli podczas używania któregoś z powyżej wymienionych zostanie przyciśnięty klawisz SHIFT, to czynność będzie wykonana szybciej (np. bieg po naciśnięciu SHIFT+S), ale powoduje to zmęczenie postaci.
2. Skoki (klawisz J lub SPACE); są męczące.
3. Przechylenia w lewo lub w prawo oraz powrót do położenia środkowego (klawisze Q, E i W lub kliknięcie na ikonie postaci w odpowiednim miejscu).
4. Czołganie się, pochylenie lub pozycja wyprostowana (klawisze B, G i T lub kliknięcie na ikonie postaci w odpowiednim miejscu).
5. Ruch głową — zmiana kierunku patrzenia: do góry, przed siebie lub do dołu (klawisze R, F i V lub kliknięcie na ikonie kierunku patrzenia).

Dzięki połączeniu tych wszystkich czynności można wykonywać dość interesujące rzeczy; na przykład można wykonać padnij (klawisz B), przechylić się w lewo (klawisz Q), przesunąć się lekko w lewo (klawisz Z) i wyjrzeć za róg (z wysokim prawdopodobieństwem, że nikt Cię nie zauważy!). Coś takiego nie jest możliwe w jakiejkolwiek innej grze (na przykład „DOOM-ie", do którego jest ta gra często porównywana)!

Broń, której można użyć w walce:

1. LEAD PIPE: rura ołowiana, niezbyt skuteczna. Z małej odległości można jej używać zarówno przeciw robotom, jak i mutantom. Ze samej swojej natury nie wymaga amunicji ani energii.
2. DARTGUN SV-23: strzałkowiec; cichy (używa sprężonego powietrza), wyrzuca niewielkie strzałki (DART) lub strzykawki z narkotykiem (TRANQ DART). W magazynku mieści się 15 pocisków. Skuteczny przeciwko celom żywym (niezbyt).
3. STUNGUN DH-07: karabin głuszący. Do działania używa energii; skuteczny (zależnie od ustawionego poziomu energetycznego) przeciwko celom żywym.
4. SPARQ BEAM: karabin energetyczny. Do działania zużywa energię; skuteczność zależy od ustawienia mocy. Można stosować przeciwko wszystkim rodzajom przeciwników.
5. MAGPULSE SB-20: działko magnetyczne. Używa dwudziestopięciostrzałowych magazynków, z których pociski są skuteczne przeciwko robotom.
6. PISTOL ML-41: pistolet. Dwudziestostrzałowy, pociski mogą być miękkie lub z pokryciem teflonowym. Skuteczne przeciwko celom żywym (pierwszy) i automatom (drugi typ amunicji).

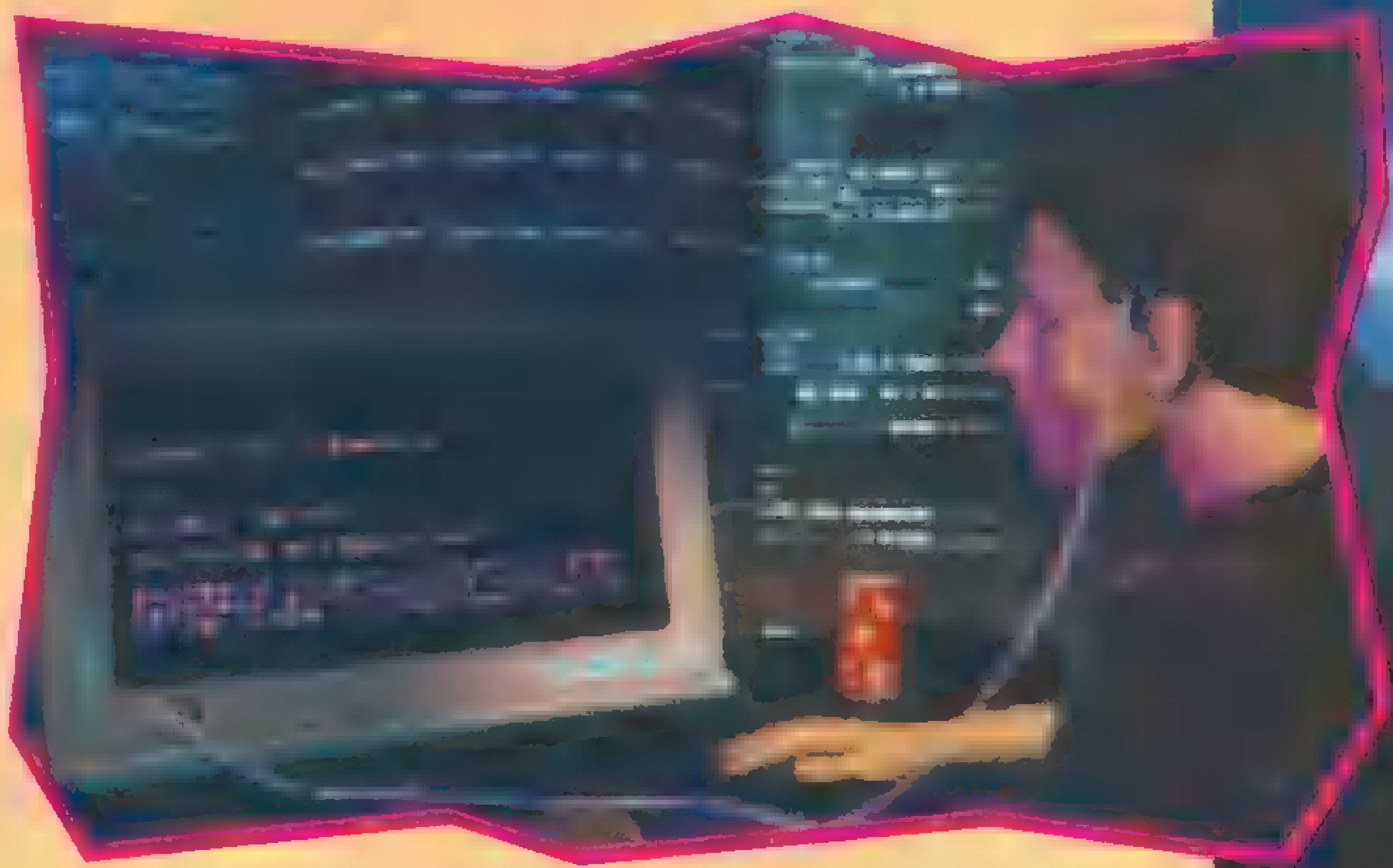


7. MAGNUM 2100: ciężki pistolet. Dwunastostrzałowy, może używać dwóch typów amunicji (wydrążonej i ciężkiej). Skuteczny zwłaszcza przeciwko robotom, lecz zabójczy również dla istot żywych.
8. FLECHETTE AM-27: karabinek maszynowy. Dwa rodzaje amunicji nadają się do niszczenia obiektów żywych i robotów. W magazynku jest 60 naboi, strzela seriami po 3 naboje.



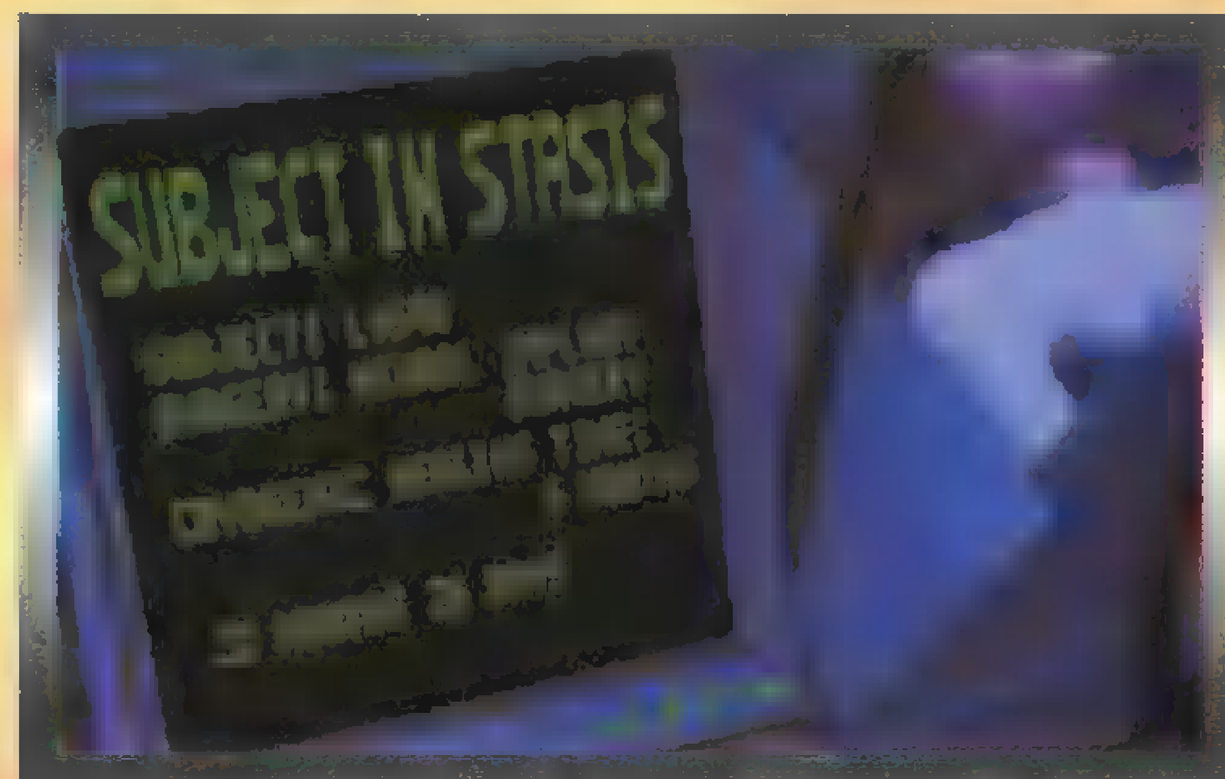
9. LASER RAPIER TS-04: laserowa szpada. Zastępuje rurę, jest skuteczniejsza, lecz zużywa energię do działania.
10. RIOT GUN DC-05: wyrzutnia. Niskokinetyczne pociski o niewielkiej sile rażenia. Niezbyt skuteczna.
11. BLASTER ER-90: bardzo skuteczny, ale i energożerny pistolet laserowy.
12. MARK3 ASSAULT RIFLE: karabinek szturmowy. Bardzo skuteczny; dwa rodzaje amunicji: magnezjowa (magazynki po 10 naboi) lub penetrująca (15 naboi).
13. ION RIFLE RW-45: karabin jonowy. Skuteczny i energożerny.
14. RAIL GUN MM-76: wyrzutnia rakiet. W magazynku mieści się ich dwanaście.
15. SKORPION RF-07: karabin maszynowy. Dwa rodzaje magazynków: na 50 i 100 naboi. Bardzo skuteczny.
16. PLASMA RIFLE LG-XX: działko plazmowe. Wysoka skuteczność i jeszcze wyższa energożerność.

Tutaj niewielka uwaga: broni energetycznych warto jest używać jedynie na początku, kiedy nie masz zamontowanych żadnych urządzeń, wymagających do swojego działania energii (tj. do momentu znalezienia tarczy, latarki czy też kombinezonu ochronnego), chyba że znajdujesz się w pobliżu stacji ładowania.





HOCK



Zastrzyki:

1. STAMUP STIMULANT — stymulator; usuwa zmęczenie, a po ustaniu jego działania, jako skutek uboczny, powoduje maksymalne zmęczenie.

2. SIGHT VISION ENHANCER — wzrok; zwiększa wydolność wzroku, co umożliwia widzenie w ciemnościach. Skutkiem ubocznym jest późniejsze zmniejszenie wydolności wzroku.

3. BERSERK COMBAT BOOSTER — siła; zwiększa siłę, ale powoduje również halucynacje.

4. MEDIPATCH HEALING AGENT — pakiet regeneracyjny; jedyny nie posiadający skutków ubocznych, powoduje leczenie ran.

5. REFLEX REACTION AID — refleks; zwiększa wydolność organizmu i szybkość pracy mózgu. Powoduje pozorne zmniejszenie szybkości przeciwników (pozorne, bo to nie oni poruszają się wolniej, tylko Ty jesteś szybszy). Jako skutek uboczny występują późniejsze ograniczenia Twojej szybkości.

6. GENIUS MIND-ENHANCER — umysł; poprawienie zdolności umysłowych, dzięki czemu łatwiejsze są do rozwiązania wszelkie łamigłówki. Skutek uboczny - późniejsze ograniczenie funkcji umysłowych (trudniejsze zadania).

7. DETOX UNIVERSAL ANTIDOTE — neutralizator; uniwersalny, skuteczny zarówno przeciw skażeniom biologicznym, promienistym, jak i skutkom ubocznym innych środków — zastrzyków.

Granaty i inne wybuchowe zabawki (po myślniku w dalszej części spisu przedmiotów podana zostanie nazwa urządzenia z polskiej wersji gry):

1. FRAGMENTATION GRENADE — klasyczny granat, rozsiewający odłamki po wybuchu. Skuteczny przeciwko celom żywym i robotom.

2. EMP GRENADE — granat implozyjny; działanie ma wprost przeciwne do klasycznego — nie wybucha (eksplozja), a powoduje implozję. Bardzo skuteczny, zwłaszcza przeciwko robotom.

3. GAS GRENADE — granat gazowy. Po wybuchu rozsiewa wokół chmurę trującego, szybko ulatniającego się gazu. Skuteczny (i to w wysokim stopniu) jedynie przeciwko celom żywym.

4. CONCUSION BOMB — bomba wstrząsowa; przy wybuchu powoduje silne drgania, niszczące znajdujące się w pobliżu maszyny i urządzenia.

5. LAND MINE — mina; wysoka skuteczność, niestety niezbyt praktyczna - trudno jest naprowadzić na nią przeciwnika. Eksploduje także przy bezpośrednim trafieniu, więc można ją uaktywnić, rzucić przed siebie i strzelić do niej. Działa podobnie jak FRAGMENTATION GRENADE.

6. NITROPACK — bomba zegarowa; czas eksplozji może być przesunięty do 60 sekund OD UAKTYWNIENIA! Po uruchomieniu należy rzucić to jak najszybciej - eksplozja w rękach powoduje wysokie uszkodzenia. Eksplozję można przyspieszyć przez bezpośrednie trafienie.

7. EARTH SHAKER — silniejsza wersja bomby wstrząsowej, dodatkowo wyposażona w zapalnik czasowy taki sam jak w NITROPACK.

7. PLASTIQUE TM — plastyk, materiał wybuchowy uaktywniany wysokim napięciem, konieczny do zniszczenia anten na poziomie 7 (konieczne cztery pakiety).

Wyposażenie:

1. ACCESS CARDS — karty dostępu; umożliwiają otwieranie zamkniętych drzwi.

2. FIRST AID KIT — pakiet pierwszej pomocy; pełne wyleczenie ran.

3. BATTERY — bateria; standardowa bateria umożliwiająca uzupełnienie około 1/3 energii.

3. CADMIUM BATTERY — baterie kadmowe; większa pojemność od baterii standardowych pozwala im uzupełnić energię do maksimum.

4. LOGIC PROBE — sondy logiczne użyte na łamigłówce powodują jej rozwiązanie.

5. X-22 ISOTOPE — izotop X-22 konieczny do uruchomienia generatora osłon stacji (dostępny i niezbędny tylko jeden egzemplarz).

6. DEMODULATOR — demodulator, uszkodzony element jednego z urządzeń na poziomie 3 (niezbędny jeden egzemplarz).



Rozszerzenia sprzętowe (w nawiasie wersja, którą maksymalnie udało mi się uzyskać).

1. INFRARED (v1) — noktowizor, pozwalający na uzyskanie monochromatycznego obrazu w ciemnościach. Wysokie zużycie energii.

2. TARGET INFO (v4) — celownik, urządzenie pozwalające na identyfikację celu i uzyskanie danych o nim.

3. SENSAROUND (v2) — kamera pozwalająca na obejrzenie obrazu z tyłu.

4. BIOSCAN (v2) — diagnostyka zdrowia i zmęczenia oraz spis podanych ostatnio i działających środków (zastrzyków).

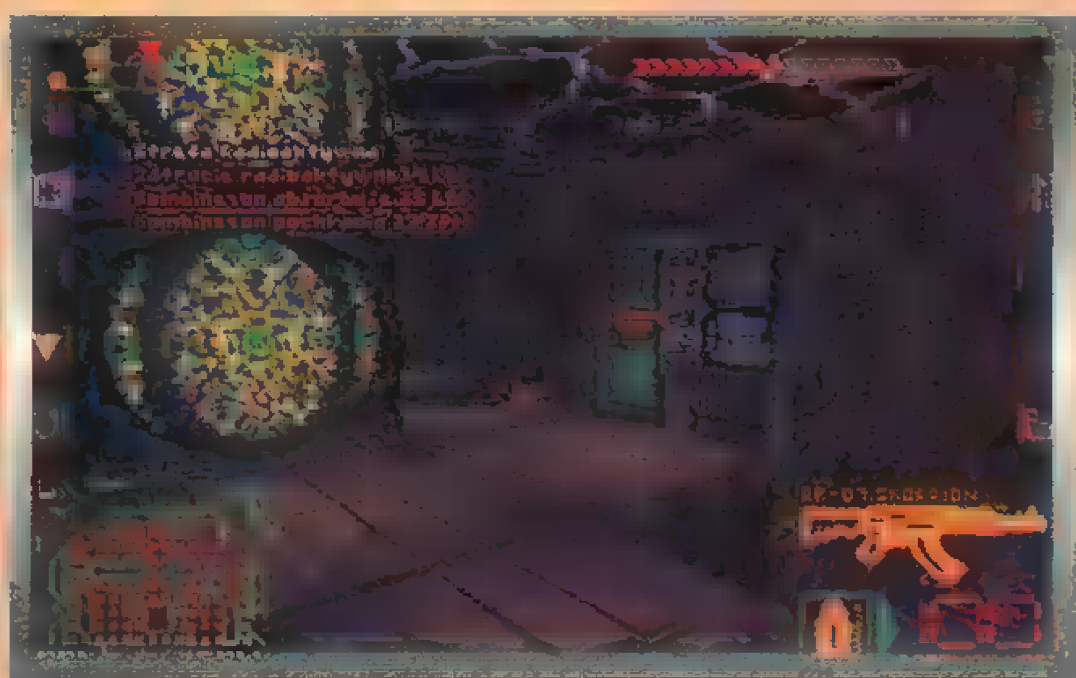
5. NAVIGATION UNIT (v3) — mapa — skaner terenu, kompas i informacja o zagrożeniach.

6. SHIELD (v4) — osłona energetyczna zabezpieczająca przed pociskami wrogów.

7. MULTIMEDIA DATA READER (v1) — czytnik komunikatów, wiadomości i danych.

8. LANTERN (v3) — czołówka, latarka o trzech poziomach świecenia.

9. VIEW CONTROL (v1) — opcje ekranu.



10. ENVIRO SUIT (v3) — kombinezon zabezpieczający przed wpływem środowiska zewnętrznego (skażenia).

11. BOOSTER (v2) — ślizgacz (szybkie poruszanie się bez zmęczenia) lub wspomaganie ruchu.

12. JUMP-JET (v3) — antygrawitator, wspomaganie skoków.

13. STATUS (v1) — informacje o stanie stacji.

Oprogramowanie:

1. PULSER (v8) — pozwala na niszczenie programów strażniczych w cyberprzestrzeni.
2. DRILL (v4) — usuwanie zabezpieczeń z programów i danych (czasem trzeba użyć wielokrotnie by złamać kod).
3. CYBERNETIC SHIELD (v7) — osłona przed atakami (lub obroną) programów obronnych.
4. TURBO — przyspieszenie ruchu w cyberprzestrzeni.
5. DECOY — wystawienie fałszywego celu dla programów obronnych.
6. RECALL — powrót do wejścia do cyberprzestrzeni.
7. GAMES — pakiet gier (PING, ROAD, EEL ZAPPER i BATBOUNCE)

Grę można obsługiwać za pomocą myszy, joysticka (odradzam) lub klawiatury (polecam). Prócz klawiszy podanych wcześniej można w grze używać kilku innych — ściąga z nich dostępna jest podczas gry po naciśnięciu klawisza „?". W czasie gry można wywołać menu opcji (klawiszem ESC lub przez kliknięcie lewym klawiszem myszy w lewym górnym rogu ekranu) — są tam możliwości załadowania/zapisania stanu gry, ustalenia głośności odgłosów i muzyki, skalibrowania joystkicka i myszy. Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość PŁYNNEGO ustalenia rozjaśnienia ekranu i KILKUSTOPNIOWEGO ustawienia liczby szczegółów.

Słyszałem głosy, porównujące tę grę do „DOOM-a" — można tego dokonywać i, być może, z początku miało tak być, ale tak naprawdę są to dwie zupełnie różne gry. Wprawdzie posługują się one podobnym systemem poruszania się, w obu jest możliwość płynnego obrotu, lecz jeśli silić się na porównanie... no cóż porównywać można jedynie grafikę i dźwięk. Animacja w „DOOM-ie" wykonana jest lepiej, obroty są płynniejsze, dźwięki bardziej naturalne oraz, co ważne przy obsłudze, można przedefiniować klawisze sterujące. Natomiast w „SYSTEM SHOCK-u" grafika jest znacznie ciekawsza i bardziej oddziałuje na wyobraźnię. Ważne jest także to, że przy „bliskim spotkaniu trzeciego stopnia" ze ścianą, nie widać jest pikseli wielkości połowy ekranu, przez co można jej wybaczyć przeskakiwanie (jest to widoczne nawet na 486DX2-66 z 8 MB RAM i kartą wideo S3-VLB!!!) klatek animacji! Są jeszcze dwie rzeczy, których nie można znaleźć w „DOOM-ie" — jedna, to wspomniana wcześniej możliwość poruszania głową (można spojrzeć w dół lub w górę - oczywiście płynna regulacja) i druga to znakomite działanie światła — tutaj przy zbliżaniu się do jego źródła następuje PŁYNNE przejście między ciemnością i jasnością!



Podsumowując: jeśli jesteś fanatykiem strzelanin, to właściwie nie jest gra dla Ciebie. Można wprawdzie ustawić tutaj kilka poziomów trudności — na przykład odporność przeciwników na maksimum, a elementy logiczne, cyberprzestrzeń i fabułę na zero, ale i tak ta gra nie pobije „DOOM-a". Jeśli natomiast jesteś zwolennikiem gier z serii „ULTIMA UNDERWORLD", „EYE OF THE BEHOLDER", czy „LANDS OF LORE", to z przyjemnością zasiądziesz (i skończysz po dłuższej lub krótszej walce) tę grę. Wspomnę jeszcze tylko to — przez kilka ostatnich dni śpię po kilka godzin, bo jest to gra potwornie wciągająca (po jej skończeniu wziąłem się za nią jeszcze raz — na wyższym poziomie trudności). Jeśli masz tydzień wolnego czasu, zgromadź sobie dużą ilość „paliwa", wyłącz telefon, odłącz dzwonek od drzwi, zabarykaduj drzwi i siadaj do niej! Gwarantuję, że nie będziesz się nudził, chociaż jeden z moich znajomych (jak sam się później przyznał, niezbyt przepadający za labiryntówkami) określił „SYSTEM SHOCK" jako „bieganie korytarzami i nawalanie gazrurką" (on już wie kto — Piotr P.), ale my, fanatycy znamy ten typ i możemy go zignorować.

2. Solution:

Zanim zaczniemy zabawę, kilka podstawowych informacji:

- kiedy znajdziesz się w pobliżu kamer systemu bezpieczeństwa SHODAN-a - niszcz je jak najszybciej, gdyż dzięki nim możesz zostać zaatakowany przez systemy obronne stacji.
- zbieraj tylko potrzebne przedmioty (zastrzyki, broń i upgrade'y sprzętowe instalowane są natychmiast; jeśli chcesz sprawdzić użyteczność przedmiotu, przejdź do ekranu pokazującego spis przedmiotów — jeśli nazwa jest czerwona, to przedmiot jest bezużyteczny).
- pamiętaj, że granaty są niebezpieczne również dla rzucającego — ich wybuch w pobliżu Ciebie powoduje rany również u Ciebie; nie warto ich także używać przeciwko pojedynczym celom.
- granatów staraj się używać jak najrzadziej — rzucenie ich w pobliżu jakiegoś przedmiotu leżącego na podłodze niszczy go.
- jeśli rzucasz granat — wykonaj „padnij" (klawisz „B"); ogranicza to uszkodzenia, gdy wybuch będzie zbyt blisko.
- na prawie wszystkich poziomach jest konwerter ludzi w cyborgów - powinieneś wyłączać go jak najszybciej; jeśli uda Ci się to zrobić, a zginiesz — zostaniesz wyleczony!
- nigdy nie pozwól, by energia życiowa spadła do zera (chyba że wyłączyłeś konwerter) — używaj zastrzyków regeneracyjnych lub w przypadku poważnych uszkodzeń apteczek.
- jeśli w tym opisie znajdziesz np. polecenie połączenia kabelków 1-3, oznacza to, że jeden koniec należy połączyć z pierwszym od góry w lewym rządku, a drugi — z trzecim od góry w prawym; jeśli dodatkowo znajdzie się tam np. słowo „żółty" — znaczy to, że kabelek musi być żółty.
- akcja gry jest bardzo liniowa i jeśli grasz sam, to nawet gdy się „zatniesz", to bez większego trudu odnajdziesz rozwiązanie swojego problemu w poniższym opisie.



- na mapie nie muszą pojawiać się wszystkie liczby z opisu — niektóre czynności czy zdarzenia zajdą niezależnie od położenia.

Jak rozpocząć:

Jeśli jest to Twoje pierwsze wejście do gry, to powinieneś zobaczyć intro (jeśli nie zapisałeś żadnej gry). Warto jest je obejrzeć nim zaczniesz zabawę — wygląda całkiem ładnie, a podaje Ci nieco informacji o samej grze. Kiedy się skończy, zobaczysz ekran, gdzie będziesz mógł obejrzeć je jeszcze raz, przeczytać informacje o autorach, załadować zapisaną grę (tylko jeśli już wcześniej coś zapisałeś) lub rozpocząć nową grę. Aby to zrobić, będziesz musiał podać swoje imię oraz ustalić trudność poszczególnych elementów gry: siłę potworów, stopień skomplikowania fabuły, trudność zagadek logicznych i cyberprzestrzeni.

Opis powstawał przy ustawieniu 2-2-2-2 (standardowe), przy czym radziłbym ułatwienie sobie cyberprzestrzeni — zniszczenie SHODAN-a w tym ustawieniu jest bardzo trudne (w ostatniej planszy trzeba włamać się do głównego systemu komputerowego).

POZIOM PIERWSZY:

1. Podnieś apteczkę leżącą po prawej stronie od wejścia.
2. Kliknij dwa razy na przycisku obok drzwi (na ścianie na wprost wejścia).
3. Podnieś wszystkie leżące tam rzeczy, przeczytaj wiadomość od Rebeki.
4. Obróć się i otwórz drzwi naprzeciwko (tylko jeśli zabrałeś kartę dostępu).
5. Zniszcz atakującego Cię robota i, ewentualnie, skorzystaj z maszyny leczącej.



6. Pokręć się chwilkę po dostępnych pomieszczeniach, doładuj baterie, zniszcz dwie kamery i znajdź DARTGUN (plus magazynek).
7. Kod do drzwi to 451. Zaraz za nimi jest kilka mutantów i kamera - możesz wypróbować na nich nową broń!
8. Podejdź do jednych, a później drugich drzwi — naprzeciwko wejścia i zabierz z nich wartościowe przedmioty (karta dostępu i dyskietka, a z drugiego granat i dwa magazynki).
9. Uruchom łamigłówkę — kliknięcie na polu zmienia jego ustawienie; należy doprowadzić do połączenia obu prostokątów na końcach pola — aktywizacja windy obok.
10. Zjedź nią i skieruj się w prawo. Zejdź w dół i idź korytarzem. Po drodze zabijaj (mutanci) i niszcz (kamera).
11. Kiedy dojdziesz do odgałęzienia prowadzącego w prawo, naciśnij tam przycisk, przykucnij i podejdź do drzwi. Pomieszczenie za nimi jest skażone, więc postrzelaj sobie (lub użyj granatu) do beczek — kiedy je zniszczysz, będziesz widział wartościowe przedmioty i będziesz mógł stamtąd szybko wyjść.
12. Wróć do miejsca, gdzie zszedłeś na dół — jest tam drabina, po której możesz wejść na górę. Stań naprzeciwko niej, po czym idź naprzód (najlepiej za pomocą klawiatury — „S") i przytrzymaj klawisz „J".
13. Skręć w najbliższą prawą odnogę korytarza i zabij mutanta, po czym zabierz zastrzyki.
14. Wyjdź z zaułka i idź dalej — po przyciśnięciu przycisku na ścianie włącza się światło.
15. Za drzwiami jest korytarz; jedne z drzwi nie są chwilowo dostępne - blokuje je wysoka sprawność systemu bezpieczeństwa Shodana.
16. Idź tym korytarzem do końca, skręć w lewo, a później w prawo. Zaraz za rogiem będzie drabina — na górze jest analizator systemów biologicznych.
17. Spadnij stamtąd i idź przed siebie (zaglądając do kolejnych drzwi), aż zobaczysz jasnoniebieski kwadrat windy — zjedź nią, zabij dwa androidy. Za jednym z urządzeń kontrolnych jest przycisk - po jego użyciu pojawi się na środku pomieszczenia winda magnetyczna. Jeśli z niej skorzystasz, zostaniesz podniesiony i będziesz mógł rozwiązać kolejną łamigłówkę (dzięki temu otworzone zostaną otwarte drzwi energetyczne w pobliżu pokoju D'ARCY-ego) oraz obejrzeć obrazy z kamer interesujących Cię miejsc.
18. Wejdź na windę i skieruj się dalej w lewo (od kierunku, z którego przyszedłeś) — zobaczysz stację ładowania.
19. Idź do rozgałęzienia i skieruj się w lewo. Teraz w jednych z drzwi naprzeciwko Ciebie będzie wejście do sekcji medycznej. Wejdź w nie i podłącz się do terminala cyberprzestrzeni. Powinieneś tam pozbierać wszelkie dostępne informacje, dane i programy (różnokolorowe sześciany) oraz otworzyć drzwi do zbrojowni — kluczem jest figura złożona z prostopadłościanu i dwóch graniastosłupów.
20. Po opuszczeniu cyberprzestrzeni wyjdź z pomieszczenia i z korytarzyka, po prawej stronie, zabierz MAGPULSE.
21. Z kolejnego pomieszczenia możesz zabrać SENSAROUND (urządzenie pozwalające na sprawdzenie, co dzieje się za plecami).
22. Jeśli istnieje konieczność podleczenia się, to drzwi, nad którymi jest napis STAY AWAY prowadzą do pomieszczeń, z których rozpocząłeś grę (tam przy użyciu reanimatora możesz się wyleczyć i doładować baterie).
23. Wróć do odgałęzienia, z którego poszedłeś w lewo i wejdź w korytarz, w którym jeszcze nie byłeś.
24. Za zakrętem są ukryte drzwi (w podłodze), lecz nie ma tam nikogo żywego, kto mógłby Ci pomóc (za to jest kilka interesujących przedmiotów).



25. Idź dalej — za zakrętem znajduje się HOPPER — zniszcz go granatem lub za pomocą MAGPULSE.
26. Wjedź na górę windą umieszczoną naprzeciwko stanowiska HOPPER-a. Powinieneś znaleźć tam wiadomość od D'ARCY-ego.
27. Wróć teraz do miejsca skąd zabrałeś analizator systemów biologicznych i udaj się do drzwi, których nie mogłeś wcześniej otworzyć — jeśli zniszczyłeś wszystkie kamery po drodze, powinieneś móc je otworzyć (kod 705).
28. Zabierz potrzebne Ci przedmioty i idź do drzwi, których wcześniej nie otwierałeś.
29. Idź przed siebie i wejdź do drzwi podpisanych RESIST. Czeka za nimi stadko mutantów, więc przygotuj broń (strzałkowiec).
30. W kolejnym pomieszczeniu powinieneś znaleźć dwa ukryte przejścia - jedno otworzysz bez trudu, lecz drugie jest jeszcze zablokowane przez systemy bezpieczeństwa SHODAN. Zapamiętaj to miejsce (zaznacz na mapie - jeszcze tu wrócisz).
31. W prawym górnym (na mapie) rogu pomieszczenia jest przejście — za nim jest pomieszczenie z kolejną łamigłówką — połącz kable: 2-3, 3-4 i 4-5, a pojawi się mostek.
32. Idź przed siebie korytarzem — kiedy dojdziesz do rozgałęzienia, skieruj się na południe. Tam znajdziesz magazyn, w którym jest kilka interesujących rzeczy.
33. Wróć do rozgałęzienia i idź na północ. Na końcu korytarza znajduje się przełącznik włączający kolejne pole siłowe (ścieżkę).
34. Możesz teraz spaść w dół (tylko jeśli masz sporo sił życiowych) i pozbierać leżące tam przedmioty. Kiedy już to zrobisz, przejdź po nowo powstałej ścieżce w głąb korytarza.
35. Po drodze jedna z południowych odnóg korytarza okaże się ukrytą windą
   - na dole leżą dwa granaty gazowe.
36. Idź dalej i wjedź na górę windą. Po pokonaniu strażników spadnij w dół
   - tam za kilkoma barierami energetycznymi (wyłączniki są na ścianach) są dwa cyborgi i kamera — zniszcz je.
37. Wróć na górę i idź przed siebie — w pomieszczeniu z napisem HERE (w polskiej wersji TUTAJ) na zewnętrznej ścianie jest centrum przetwarzania cyborgów — jeśli je wyłączysz, to gdybyś zginął na tym poziomie, zostaniesz wyleczony bez przekształcania Cię w sługę SHODAN-a.
38. Idź przed siebie niszcząc po drodze androidy obronne. Kiedy pojawi się korytarz prowadzący na północ, wejdź weń i przejdź do wschodniej ściany pomieszczenia, do którego prowadzi. Po naciśnięciu tam przycisku, w zachodniej ścianie otworzy się przejście prowadzące do magazynu.
39. Wróć do głównego korytarza i, nie zważając na zakazy SHODAN-a, podążaj dalej na wschód.
40. Kiedy korytarz się rozgałęzi na północ i wschód — idź dalej na wschód, zabierz interesujące Cię przedmioty z pomieszczenia na końcu korytarza i spadnij w dół. Teraz idź na zachód — w pomieszczeniu za grodzią jest TURBO MOTION BOOSTER SYSTEM — urządzenie pozwalające na szybki ruch bez zmęczenia.
41. Idź teraz na wschód, zabierz pistolet i zniszcz węzły sieci SHODAN — w tym momencie zostaniesz zaatakowany przez dużą liczbę przeciwników.
42. Po pokonaniu wrogów możesz wrócić do miejsca, gdzie wcześniej SHODAN blokował dostęp — leży tam MAGNUM i kilka innych interesujących przedmiotów.
43. Idź teraz do miejsca, gdzie wyłączyłeś konwerter. Nieco przed nim są drzwi, których jeszcze nie otwierałeś — wejdź w nie i pozbieraj przedmioty oraz wyniszcz wszystkich wrogów.
44. Naciśnij przycisk na ścianie i zjedź windą na dół, a dostaniesz kolejną informację od Rebeki. Znajdziesz się w pobliżu windy, w miejscu skąd łatwo będziesz mógł dostać się do sektora szpitalnego — idź tam i skorzystaj zarówno z urządzenia leczącego, jak i z ładującego baterie.
45. Wróć do windy i zjedź na drugi poziom.

c.d.n.

■ Witold Stolarski „Wist"

komputery: PC
dystrybucja: IPS Computer Group



W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" zamieściliśmy obszerną część opisu do polskiej gry „Teenagent". Teraz już tylko dla bardzo leniwych, dokończenie tej fascynującej przygody. Właśnie dotarłeś do tajemniczo wyglądającej budowli i co dalej?

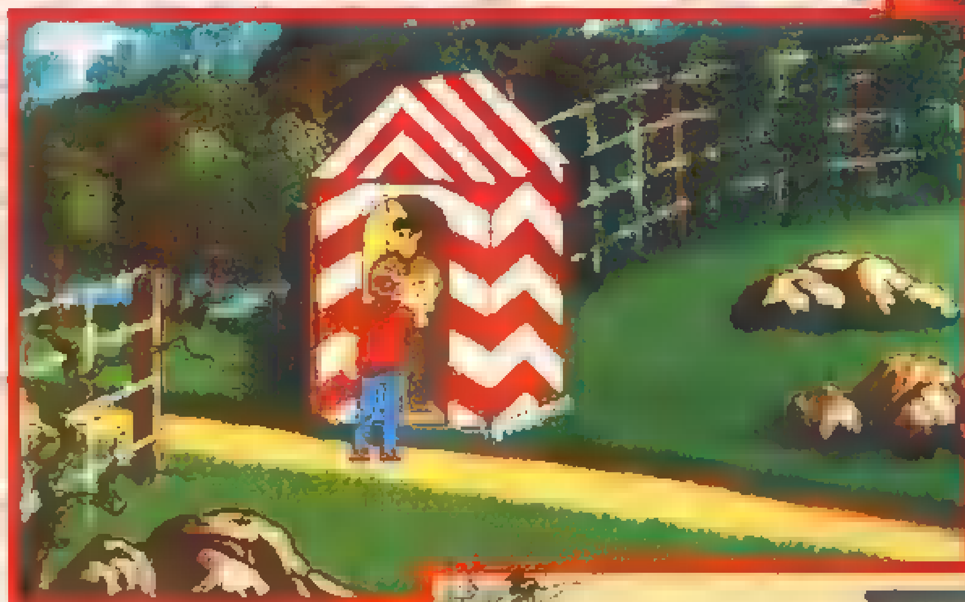


TEENAGENT

Część trzecia: Posiadłość, czyli budowla w złym guście.

Wejdź do posiadłości. Zacznij zwiedzanie od drzwi po lewej. Weź wałek i butelkę chili. Wyjdź z kuchni. Wejdź w drzwi po prawej. Spod kanapy weź korek. Z wiadra weź koniak i szczypce. Poczytaj gazetę. Wypadnie z niej wideopilot. Weź go. Wyjdź i idź w prawo. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Pogadaj z robotem. Okaże się, że ma bzika na punkcie rapu (???). Ponadto dowiesz się, że jest on rodzajem sejfu, który otwiera się po trzech testach: zapachu, głosu, wyglądu. Jeśli stwierdzi, że stoi przed nim właściciel domu – onże Ciągwa – sejf się otworzy. Wyjdź na zewnątrz. Idź w lewo i po schodach na górę. Przeszukaj wszystkie szuflady biurka. Zapamiętaj kolor wnętrza każdej z nich. W szufladach znajdziesz aparat fotograficzny (polaroid) i dyktafon. Spróbuj wyciągnąć książkę znajdującą się na regale. Coś jej nie puszcza.

Przeczytaj tytuł książki. Teraz wyciągnij szufladę o wnętrzu w kolorze takim, o jakim mówiono w tytule książki. Ponownie spróbuj wyciągnąć książkę. Otworzy się skrytka. Weź z niej kasetę wideo. Zasuń szufladę. Z kosza na śmieci weź kartkę papieru i idź na dół. Idź w prawo i wejdź w drzwi po prawej. Owiń korek kartką papieru i wetknij go do zlewu. Odkręć kurek, co napełni zlew gorącą wodą. Używając gorącej wody, odklej nalepkę z butelki chili i przyklej ją na koniaku. Wracaj do kuchni. Postaw fałszywe chili w miejscu, gdzie stało chili. Automatycznie podpowiesz kucharzowi, aby dodał trochę Twojej podróbki. Kucharz koniakiem spartoli cały smak i sam złoży rezygnację. Wałkiem rozwal radio i weź baterie. Włóż je do polaroida. Otwórz lodówkę. Zaczynasz gonić w piętkę (praca agenta to nie prosta rzecz). Ponów próbę. No, już lepiej. Niestety mięso przymarzło. Skocz na górę i z kosza weź kolejną kartkę. Wracaj do kuchni i zapal kartkę na gorącej płytce. Kartką ogrzej mięso z lodówki. Weź mięso i wrzuć je do zupy. Zostanie Ci woreczek. Idź do pokoju z telewizorem. Włóż kasetę do odtwarzacza.









Włącz telewizor i pilotem uruchom wideo. Na ekranie pojawi się śpiewający Ciągwa (Pavarotti to on nie jest). Nagraj jego głos na dyktafon, i zrób mu zdjęcie. Idź do łazienki. Szczypcami weź skarpetki (tfu!) z kosza i idź do Cześka. Podaj mu zdjęcie, skarpetki i puść nagranie. Czesiek otworzy sejf. Weź z niego słoik i pamiętnik Ciągwy. Z pamiętnika dowiesz się, że do Ciągwy często przychodził szalony wynalazca (Kuttner się kłania) i sprzedawał mu różne zwariowane patenty (Czesiek to jego wynalazek). Pewnego dnia wynalazł on pigułki czasu, które sprawiały, że człowiek był 1000 razy szybszy (dlatego strażnicy w bankach niczego nie widzieli, złodziej był za szybki). Jedyny problem polegał na tym, że profesorek zapomniał formułę, gdyż najlepsze wynalazki wymyślał po pijaku. W zamian za patent chce dostać laboratorium, gdzie pilnie popracuje żeby odkryć formułę. Potem zadowoli się już tylko nagrodą Nobla. Tymczasem do pokoju zacznie dobierać się Ciągwa. Ukryj się za lewym dolnym brzegiem ekranu. Strażnik poinformuje Ciągwę, że profesor przypomniał sobie formułę. Ciągwa zostawi klamkę i wyjdzie. Weź klamkę i wyjdź. Włóż klamkę (do otworu w drzwiach po prawej (tych, przez które wchodziłeś do łazienki) i otwórz je (jest to jeden z najbardziej diabolicznych numerów, jakie w życiu widziałem i sam żadną miarą nie domyśliłbym się, co począć, gdyby nie fakt, iż te cwane drzwi wymyślił mój ojciec). Otworzą się, ale w drugą stronę! Zażyj pigułki. Automatycznie przejdziesz przez wentylator. Wyłącz go pstryczkiem i wejdź w drzwi po prawej. Będziesz próbował powstrzymać Ciągwę, ale Ci to nie wyjdzie. Na szczęście w ostatniej chwili wpadnie kapitan antyterrorysta z RGB. Okaże się, że miałeś zamontowaną kamerę w czapce (żyjemy w erze miniaturyzacji, niestety). Kapitan stwierdzi że wszystko skończone, Ty jednak masz jeszcze do wyrównania rachunki z Ciągwą.

Idź do pokoju z telewizorem. Szafa jest otwarta. Właź do środka. Bez zbędnych ceregieli trzaśnij Ciągwę w łeb butelką chili. I zbyte, pane Havranek! Zadanie zostało wykonane. Niestety, Twoje niecne zamiary związane z Anią na razie muszą poczekać na realizację, okaże się bowiem, że była agentem RGB i już gdzieś ją wcięło.

W nagrodę za wykonanie zadania zostaniesz mianowany.... MŁODOCIANYM AGENTEM

■ **Patryk Sawicki**





Scenariusz i humor są tu na najwyższym poziomie choć grafika ustępuje światowym standardom

METROPOLIS '95	
TEENAGENT	
dystrybucja: **METROPOLIS** (tel. (0-76) 478-581	cena det.: **49.00,-**
wymagania sprzętowe: min. 286, VGA/SVGA, HDD, MS-DOS 5.0	ocena: **7**

PRENUMERATA

PRENUMERATA

Wiemy że czasami macie problemy ze zdobyciem niektórych numerów „Gier Komputerowych" i innych czasopism naszego wydawnictwa. Lekarstwem na to może być stała prenumerata. Można ją zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na III kwartał '95

w „Ruch-u"

Należność (2,00 x 2) za numery lipiec/sierpień, wrzesień można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio", „Wydania Specjalne Computer Studio", „CD-ROM Magazyn–Multimedia". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie na prenumeratę od dowolnie wybranego numeru – należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach".

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł należy okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism wydawnictwa „CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe – 2,00 zł.
- Computer Studio – 1,50 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio – 1,50 zł.
- CD-ROM Magazyn Multimedia – 1,80 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma może wypełnić zwykły przekaz na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach znajdziesz na stronie 41.

Uwaga! Na blankiecie w przypadku „Gier Komputerowych" i „Computer Studio" ze względu na brak miejsca podano kolejne numery poszczególnych pism według kolejności ich ukazywania się. Natomiast w spisie numerów archiwalnych (na str. 41) poszczególne numery opisane są według kolejności ukazywania się ich w okresach rocznych. Dlatego więc, dla pełnej jasności, poniżej zamieszczamy wykaz numerów archiwalnych dostępnych w redakcji w ich pełnym oznaczeniu.

COMPUTER STUDIO:

2-3-4 – numer składankowy; 5-6-7 – numer składankowy; 8(5/92), 9(1/93), 10(2/93), 11(3/93), 12(4/93), 13(5/93), 14(6/93), 15(7/93), 16(1/94), 17(2/94), 18(3/94), 19(4/94), 20(5/94), 21(1/95).

GRY KOMPUTEROWE:

1(1/93), 2(1/94), 3(2/94), 4(3/94), 5(4/94), 6(5/94), 7(6-7/94), 8(8-9/94), 9(10/94), 10(11/94), 11(12/94), 12(1-2/95).

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery: 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6–7/94, 8–9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej – zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy – rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać – rocznik.

Cena pojedyńczego numeru archiwalnego wynosi: 1.50 zł.

nowe pismo poświęcone multimediom i CD-ROMom

szukaj w kioskach RUCH !



SUPER NIESPODZIANKA DLA PRENUMERATORÓW KRĄŻEK CD ZA DARMO!

szczegółowe informacje w numerze 5/95

Świadczenia dodatkowe | Opłata

Nadawca (imię i nazwisko–nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat **CGS–Computer Studio** **ul. Marsa 6**

04 202 **Warszawa**

Nr nadania | Stępel okręgowy | Dzień nadania | podpis przyjm. | podpis kontr.

Odcienek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe | poczta

ADRESAT **CGS–Computer Studio**

Imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04–202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko–nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe | poczta

CGS–Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko–nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe | poczta

Dzień nadania | Opłata zł | nadania | podpis przyjm.

UWAGA: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

1. Podaj nazwę najnowszej konsoli firmy Sega
2. Kto zagrał główną rolę w „Street Fighter"
3. Jak nazywa się główny bohater gry „Alone in the Dark 3"

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie są gry:

- **OPERATION COMBAT 2** (PC)
- **MNEMOTRON** (Amiga 1200)
- **ALIEN TARGET** (Amiga)
- **STREFA CIEMNOŚCI** (Amiga)
- **ARKTYCZNIE POLOWANIE** (C64 dysk)
- **LAZARUS** (C64 kaseta)
- **SYN BOGA WIATRU** (Atari XL/XE dysk)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!
Na odpowiedzi czekamy do 10 maja '95

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W NR 1-2/95 i 3/95

Grę „Dr. Radiaki" wylosował Witold Sobala z Rudy Śląskiej.
Grę „Space Pirates" wylosował Artur Matuszewski z Wągrowca.

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania" z nr 3/95

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Crime Patrol, 2. Metropolis, 3. Manfred von Richthofen

Nagrody w konkursie „3 pytania" otrzymują:
1. FILIP MASKULAK z Bełchatowa – „Puzzle"
2. RAFAŁ STELMACH z Biłgoraja – „ Epic Pinball"
3. RAFAŁ TOMCZAK z Włocławka – „Arnie 2"
4. RAFAŁ TENDAJ z Rzeszowa – „Strefa Ciemności"
5. TADEUSZ STACHOWIAK z Bydgoszczy – „Świdroń"
6. BARTEK WITUL z Żar woj. zielonogórskie – „Fist Fighter"
7. MARIUSZ WAWRZENIECKI z Leszna – „American 3D Pool"
8. WOJCIECH WIERZBICKI z Katowic – „Neron"

FUNDATORZY NAGRÓD

L.K. AVALON
35–959 RZESZÓW 2
skr. poczt. 66
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

MIRAGE SOFTWARE
03–982 WARSZAWA
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax. 671 76 22

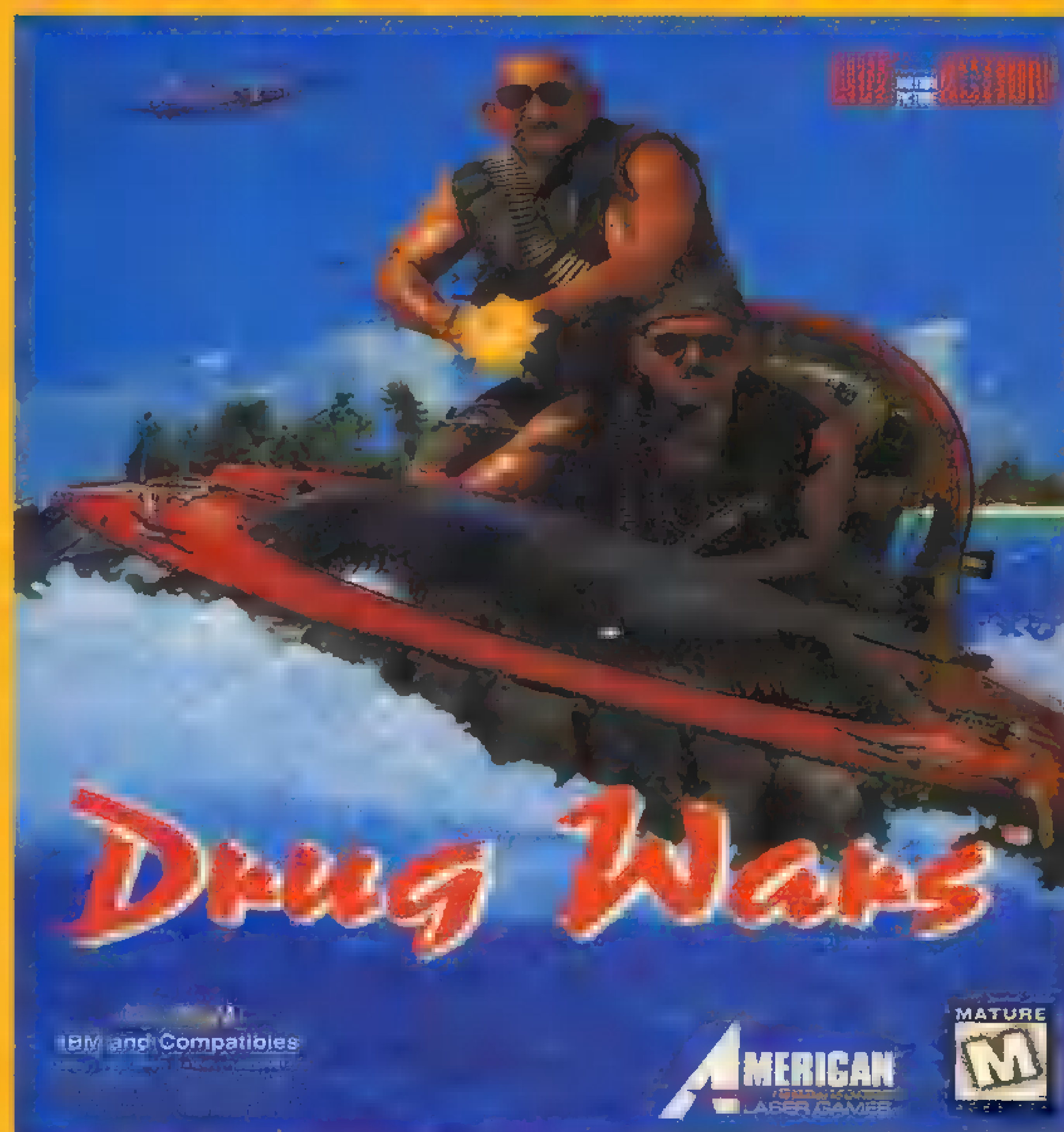
BISOFT
62–020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel. (061) 17 46 07

TIMSOFT
75-300 KOSZALIN
UL. KOŚCIUSZKOWCÓW 8
tel. (0-94) 43-35-82

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 4/95
Wystarczy wyciąć ten kupon, nakleić go na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, aby wziąć udział w losowaniu nagrody!

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!



Fundator nagrody:
CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel. (0-22) 25-07-03
fax. (0-2) 612-39-06



Autoryzowany Dystrybutor na Polskę:
AMERICAN LASER GAMES
wartość nagrody: 129,00 zł.

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu atrakcyjnych nagród, odpowiedz na następujące, a kartę pocztową przyślij na adres redakcji:
„Gry Komputerowe" 04-202 Warszawa, al. Marsa 6
Pytania:
1. Ile masz lat
2. Jakim komputerem dysponujesz (konfiguracja)
3. W jakie gry najchętniej grasz (gatunek lub tytuły)
4. Co najbardziej podoba Ci się w „Grach Komputerowych"
5. Czego brakuje Ci w naszym piśmie i co byś w nim zmienił

Nr karty (listy) poręczeń
Notatka doręczyciela
Awizowano
dnia ______ 19 ___ r
podpis ______
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ______
dnia ______ 19 ___ r
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu ______ Nr ______
wydany przez ______
______ dn ___ m-c ___ 19 ___ r
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ______
podpis wypłac.

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio
2/3/4 | 5/6/7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12
13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21

Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 | 3/93 | 4/93 | 5/93 | 12
1/94 | 2/94 | 3/94 | 4/94 | 11

Zamawiam Gry Komputerowe 10
1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PRENUMERATA
Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 1/95
GK 6 12 począwszy od nr. 5/95
MM 3 6 począwszy od nr. 5/95
UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio
2/3/4 | 5/6/7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12
13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21

Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 | 3/93 | 4/93 | 5/93 | 12
1/94 | 2/94 | 3/94 | 4/94 | 11

Zamawiam Gry Komputerowe 10
1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PRENUMERATA
Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 1/95
GK 6 12 począwszy od nr. 5/95
MM 3 6 począwszy od nr. 5/95

CS-Computer Studio GK-Gry Komputerowe
WS-Wydanie Specjalne
MM-CD-ROM Magazyn Multimedia

Gry Komputerowe
Computer Studio
Wydanie Specjalne CS
CD - ROM magazyn
Multimedia

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Dark Legions	CS 1/95
Darkseed	CS 2/93
Detroit	CS 5/94
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95

KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Live & Death	CS 5-6-7
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Narco Police	CS 5-6-7
Oil Barons	WS 3/93
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94,

Numery Archiwalne

Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones IV	CS 1/93
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94

	2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Ring World	GK 3/94
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

WS – Wydanie Specjalne CS
CS – Computer Studio
GK – Gry Komputerowe

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów należy po prostu czytelnie wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniężny. W miejscu na korespondencję (na odwrocie druku) podaj czego dotyczy zamówienie i koniecznie napisz swój adres. Tak wypełniony blankiet należy nadać w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę. Można też wykorzystać blankiet drukowany w miesięczniku „Gry Komputerowe".

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 6.000 zł (0,60 gr.) przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 8.000 zł (0,80 gr.) przy zamówieniu 2 egzemplarzy

+ 12.000 zł (1,20 zł.) przy zamówieniu 3 i więcej egzemplarzy.

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 15.000 + 12.000 (koszty) = 57.000 zł.

UWAGA! Prosimy wszystkich, którzy wpłacili na zaległe numery, a dotychczas ich nie otrzymali, o pilny kontakt z redakcją. Zbyt często zdarza Wam się zapominać dopisać adres nadawcy!

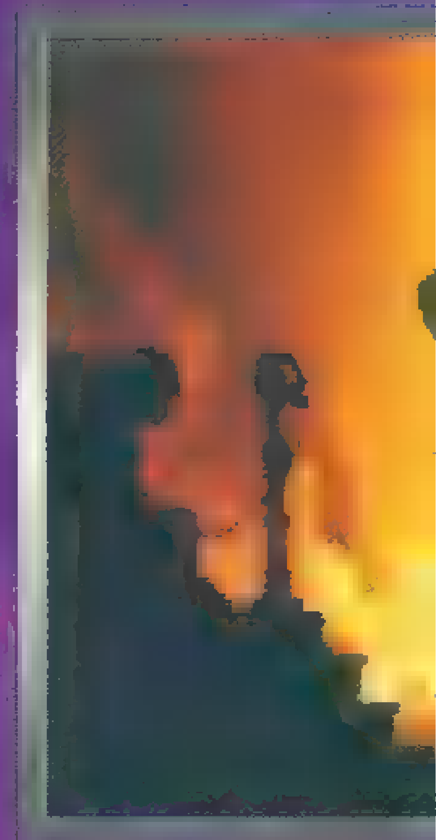
MORTAL II

CZ.2

Dziś kontynuujemy szczegółowy opis ciosów zadawanych w grze „Mortal Kombat II" przez poszczególnych wojowników. Opis dotyczy ciosów w wersji na PC, ale na zakończenie prezentujemy również zestaw ciosów dla użytkowników Amigi.









Kitana

(Katalin Zamiar)

Jest ona osobistą morderczynią Shao Khan. Gdy coś lub ktoś mu się nie podoba, wysyła on po prostu Kitanę, aby odwaliła brudną robotę. Kitana ma siostrę bliźniaczkę Mileenę, która także bierze udział w turnieju.



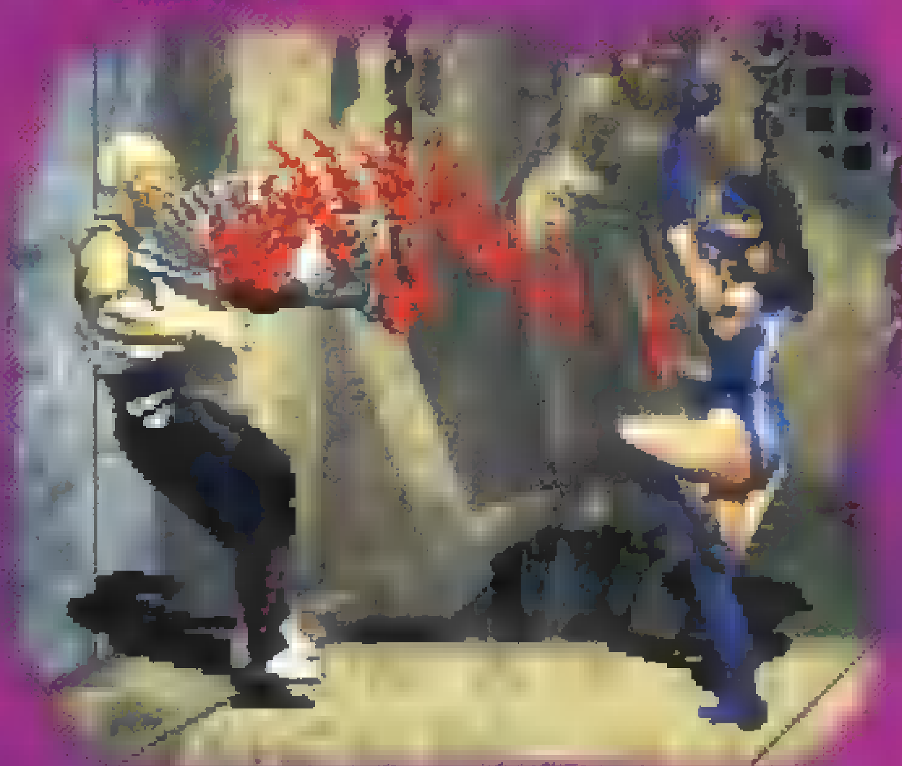
• Elbow LG



• Muśnięcie wachlarzem (Fan Swipe) P–LG

• Rzut wachlarzem (Fan Throw) L–L–LG+LD





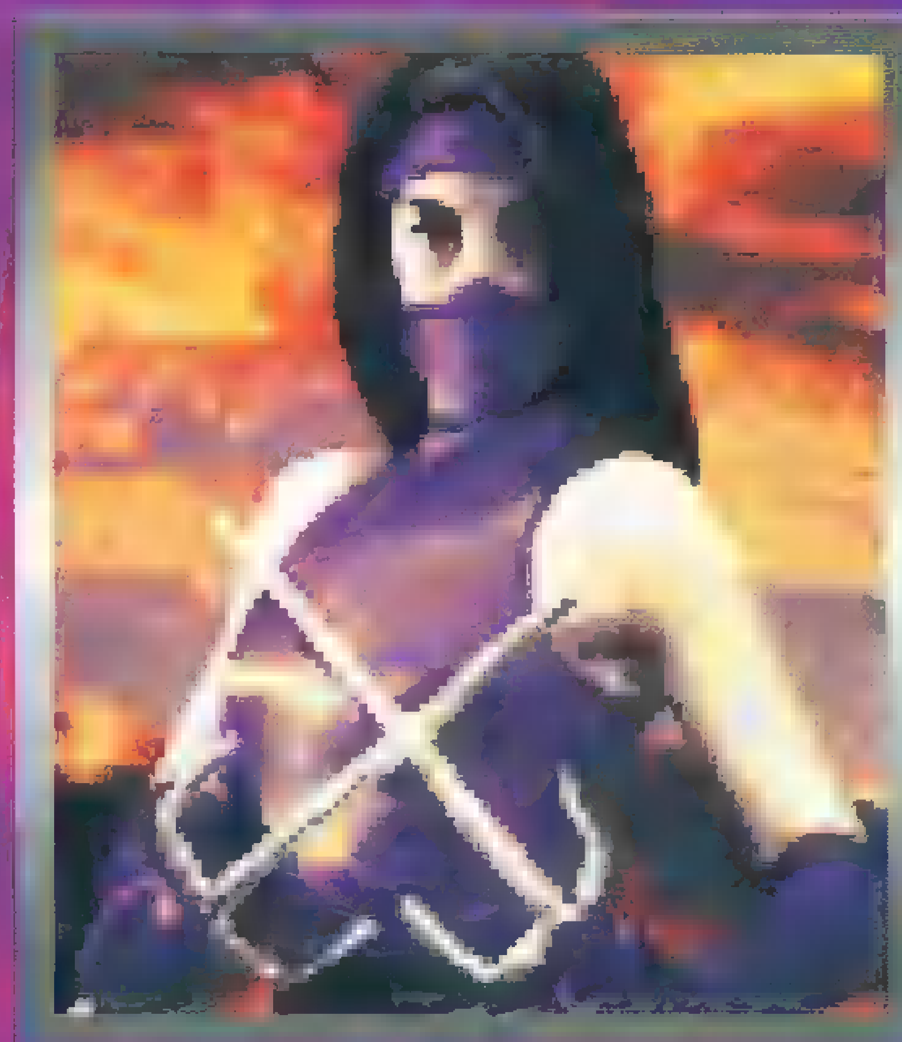
• Moc Wachlarza (Fan Lift) P–P–P–LG

• Aerial Punch L–D–P–LG
• Pit/Spikes L–D–L–PG
• Babality D–D–D–PD
• Friendship D–D–D–G–PD
• Fatality Przytrzymaj PD (L–L–D–L)

Mileena

(Katalin Zamiar)

Siostra Kitany. Na życzenie Shao Thunga kontroluje poczynania swojej siostrzyczki, w razie czego ma ją powstrzymać przed zdradzeniem cesarza, co nie spodoba się Shao Thangowi.



• Teleport plus kopniak (Teleport Kick) L–L–PD

• Pit/Spikes L–D–L–PD
• Babality D–D–D–PG





• Friendship D–D–D–G–PG
• Fatality 1 L–P–L–LD

• Kula do kręgli (Ground Roll) P–P–D–PG

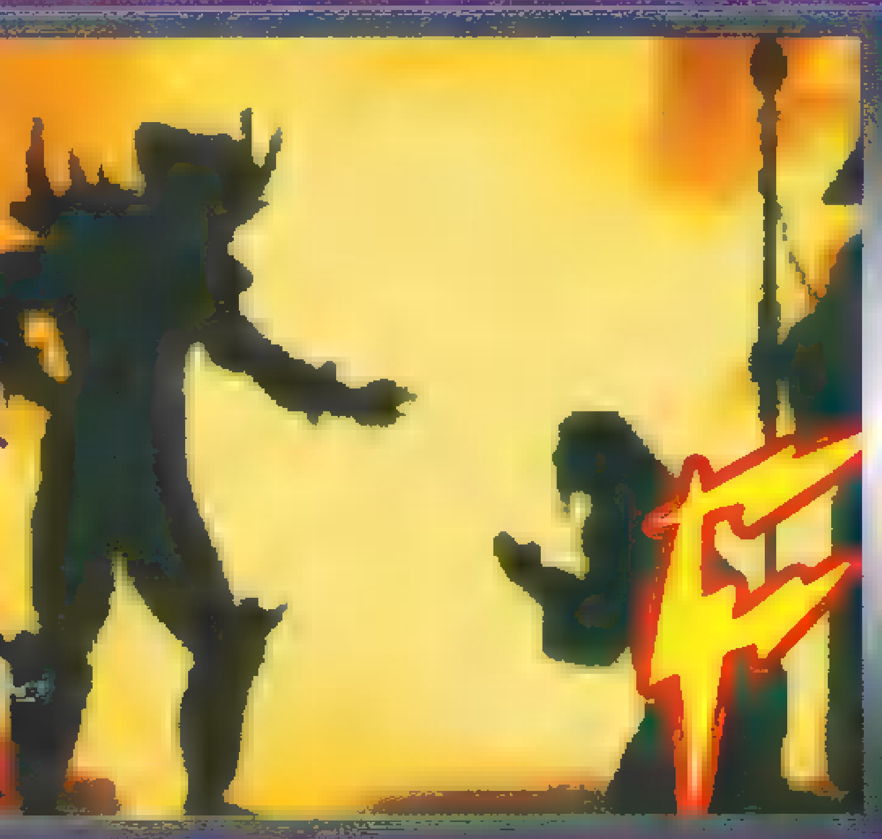
• Fatality 2 Przytrzymaj PG przez 2 sekundy



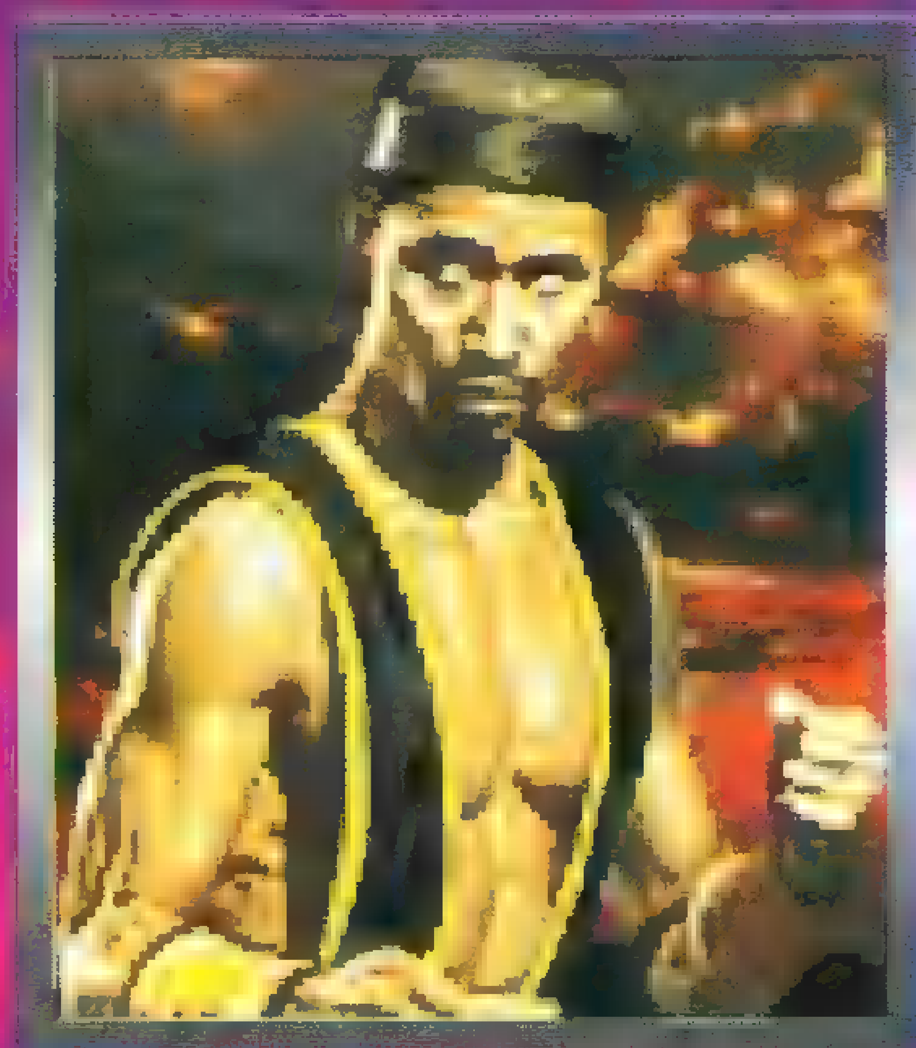
• Niebieskie coś (Sai Throw) przytrzymaj LG przez dwie sekundy

KOMBAT

WERSJA PC







Shang Tsung

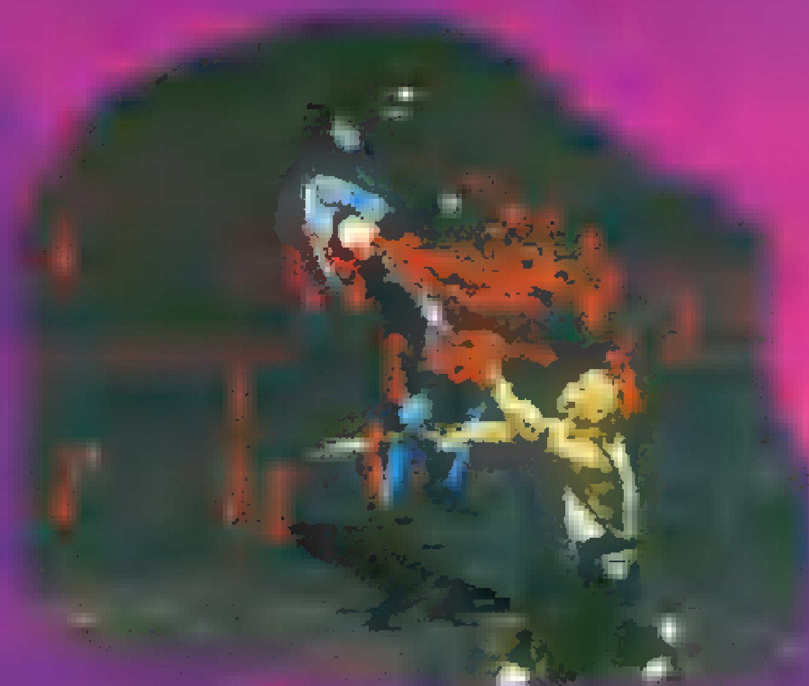
(Phillip Ahn M.D.)

Po utracie kontroli na Shaolin Tournament jego szef przywraca go do życia, w zamian za obietnicę dostarczenia świeżego mięcha do turnieju. Zadowolony z jego obrotu sprawy Shao Thang pozwala mu żyć. Jego zaletą jest możliwość kolejnego zamieniania się we wszystkich zawodników biorących udział w turnieju. Działają wtedy ciosy specjalne wojownika, którym akurat sterujesz, ale nie działają tu ciosy specjalne Shang Tsunga. Aby ich użyć musisz wrócić do poprzedniej postaci.

Ogniste czachy (Flaming Skulls):
- One skulls P–P–LG
- Two skulls P–P–L–LG
- Three skulls P–P–L–L–LG

Przemiany:
Liu Kang P–L–L–BLOCK
Kung Lao P–D–P–PG
Johny Cage P–P–D–LD
Reptile G–D–LG
Sub-Zero L–D–L–LG
Kitana BLOCK 3 razy
Jax D–L–P–PG
Mileena Przytrzymaj LG przez 2 sekundy
Baraka D–D–PD
Scorpion G–G (trzymaj cały czas BLOCK)
Raiden D–P–L–PD

- Pity/Spikes ??????
- Babality P–L–D–PG
- Friendship P–P–D–P–PG (trzymaj BLOCK)
- Fatality 1 Trzymaj PG przez 2 sekundy
- Fatality 2 G–D–G–PD



• Dzika rzeź (Blade Fury) P–P–P–LG



• Fatality 1 P–P–P–P–LG (trzymaj BLOCK)

• Pit/Spikes L–L–D–PG
• Babality L–L–L–PG
• Friendship D–L–L–PG (trzymaj cały czas BLOCK)
• Fatality 2 P–L–D–L–LD



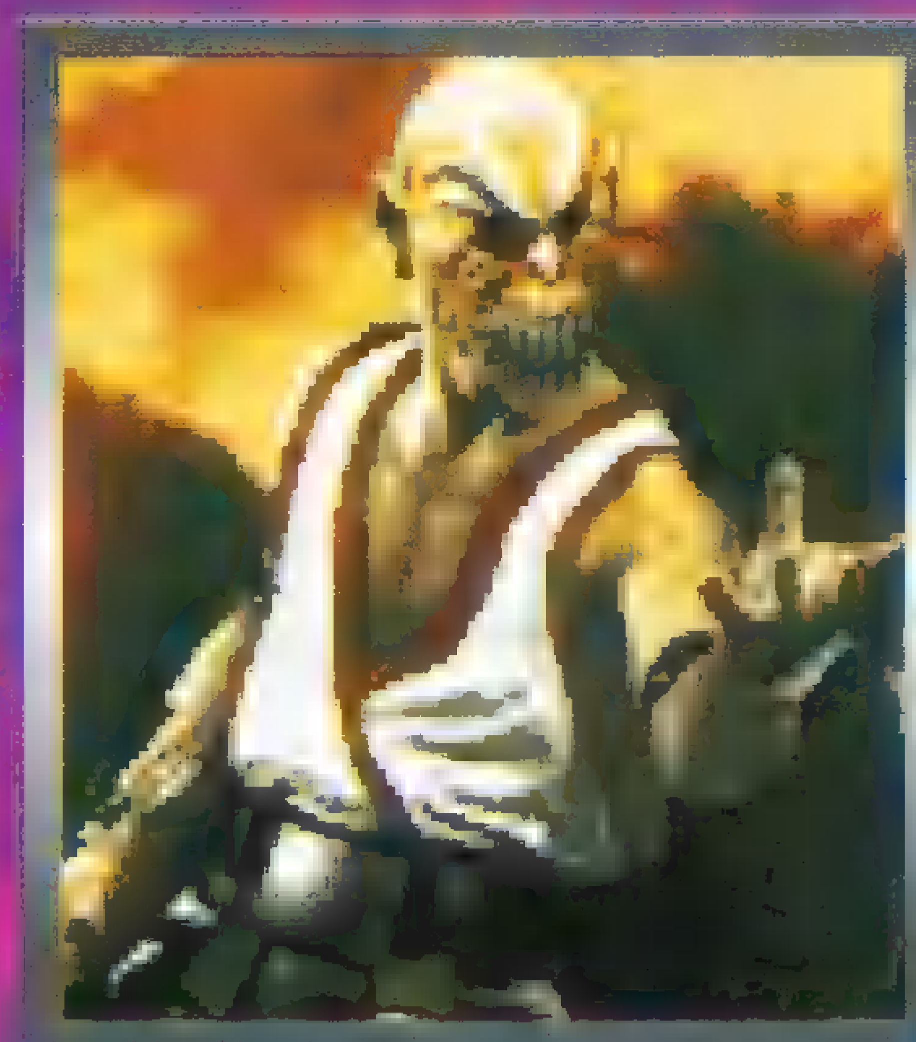
• Lelające nie wiadomo co (Blue Bolt) D–P–LG



• Podwójne uderzenie Udrz PG blisko przeciwnika



• Operacja plastyczna (Blade swipe) P–LG



Baraka

(Richard Divizio)

Dowodził atakiem na świątynię Liu Kanga. Baraka należy do rasy mutantów zamieszkujących niedostępne, ciemne zakątki otchłani. Jego doskonałe warunki bojowe zachwyciły Shao Kahna. Po krótkim czasie zaprzęgnął on wielu go do swej armi.



Jackson Briggs

(John Parrish)

Jego prawdziwe nazwisko brzmi Maj. Jackson Briggs jest przywódca sił specjalnych US. Po otrzymaniu prośby o pomoc od Soni Blade, bierze udział w turnieju i próbuje ją uratować. Jedyne co go trzyma przy życiu, to myśl, że Sonya jeszcze żyje.

Raiden

(Carlos Pesina)

Bóg piorunów. Raiden zdaje sobie doskonale sprawę z celu działań i intencji Shao Khanga. Zaraz po ostrzeżeniu wszystkich uczestników turnieju. Pragnie sam podążyć w otchłań i zdobyć nad nią władzę.



- Prostowanie krzyża (Back Breaker) BLOCK (musi być w powietrzu)
- Fala (Quadruple Slam) rzuć przeciwnikiem o glebę i wtedy LG

- Ładowarka (Electrocution) Przytrzymaj LG 4 sekundy
- Pit/Spikes G–G–G–LG
- Babality D–D–P–PG
- Friendship D–P–L–PG



- Rozgniatanie (Ground Smash) przytrzymaj PD przez 3 sekundy

- Elektrowstrząsy (Lighting) D–L–LD

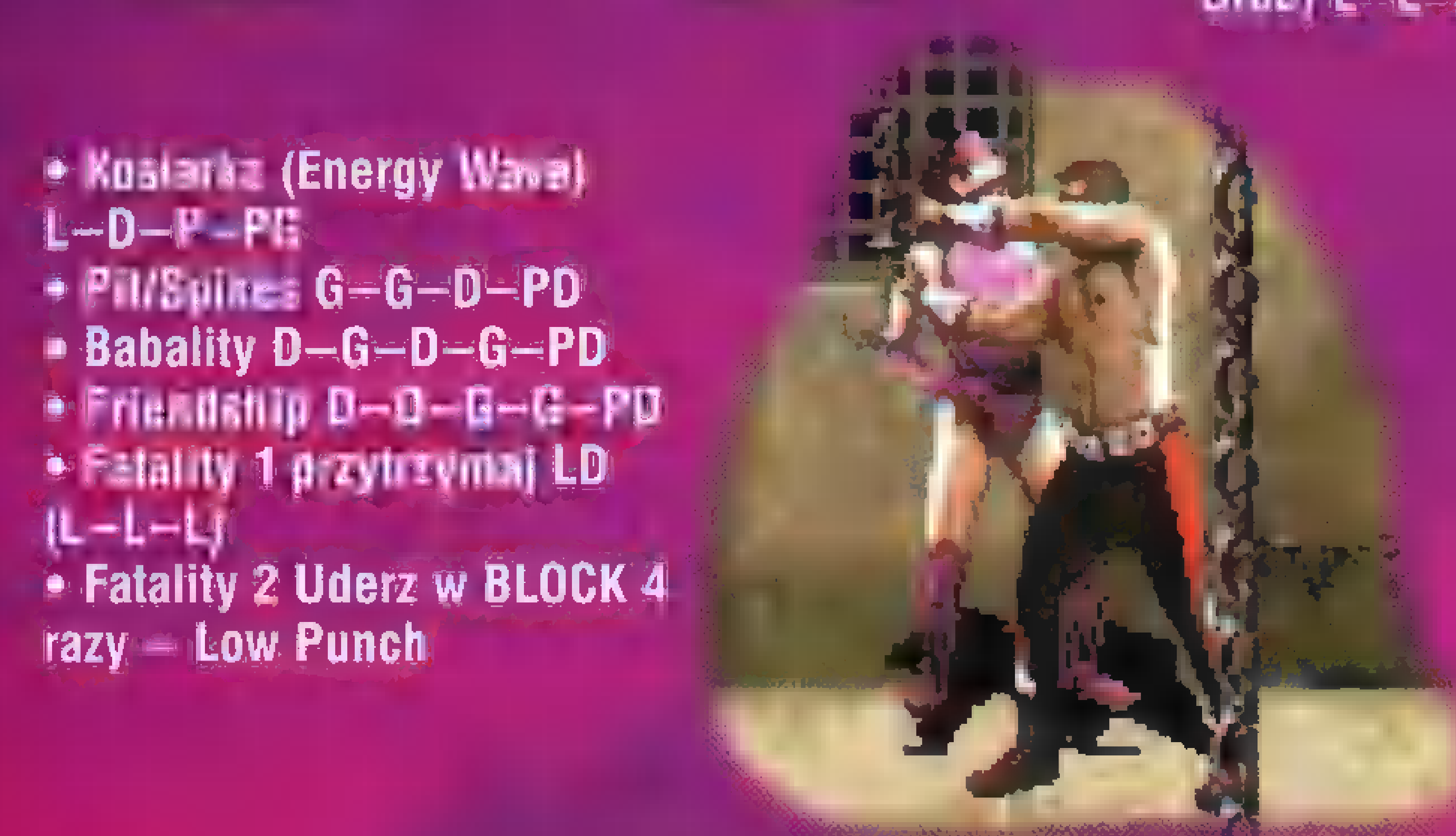


- Prostowanie zębów (Gotcha Grab) L–L–LD



- Rzut na łódkę (Body Launch) P–P–L

- Kosiarka (Energy Wave) L–D–P–PG
- Pit/Spikes G–G–D–PD
- Babality D–G–D–G–PD
- Friendship D–D–G–G–PD
- Fatality 1 przytrzymaj LD (L–L–L)
- Fatality 2 Uderz w BLOCK 4 razy – Low Punch



- Fatality 1 Przytrzymaj PD przez 5+ sek.
- Fatality 2 Przytrzymaj LG przez 7+ sek.

- Teleport D–G



To by było na tyle. Gierka jest wspaniała. Gdy kończę to pisać oczy same mi się zamykają, jest 3:45. Ostatnia rundka i dobranoc.

■ **V.I.P.**

MORTAL COMBAT 2 - AMIGA

Jak wiadomo „Mortal Kombat II" istnieje w wersjach na różne komputery i konsole. Ogólne zasady gry są wszędzie takie same, ale w szczególnych występują drobne różnice. Pragniemy więc przedstawić ciosy wojowników „Mortal Kombat II" także w wersji dla posiadaczy Amig.

P – prawo
T – tył
D – dół
G – góra
F – fire
B – blok
[illegible] = na ukos do dołu w tył
[illegible] – na ukos do dołu w przód
@ = kręcenie joyem w kółko (w którą stronę, to sobie sami sprawdźcie)

Najpierw nazywam panią (nową)

MILEENA
- THROWING – Hold FIRE (2s)
- TELEPORT KICK – P, P + F
- BALL – T, T, D + F
- FATALITY – P, T, P + F

KITANA
- FAN THROW – P, P + F
- FAN LIFT – T, T, T + F
- FAN SWIPE – [illegible] + F
- AIR ATTACK – @ + F
- BABALITY – D, D, D + F
- FRIENDSHIP – [illegible]

SCORPION
- [illegible] – T, T + F
- TELEPORT – [illegible] + F
- ŁAPANIE NOGAMI – @ + F
- FATALITY – B, [illegible], G + F

SUB–ZERO
- WŚLIZG – [illegible] + F
- ZAMRAŻANIE – [illegible] + F
- KAŁUŻA – [illegible] + F
- FRIENDSHIP – [illegible]

LIU KANG
- FIREBALL HIGH – P, P + F
- FIREBALL LOW – D, D + F
- ROWEREK – HOLD FIRE (5s)
- LOT TRZMIELA – T, P + F
- FATALITY – @
- FATALITY – D, P, T, T + F

RAIDEN
- TORPEDA – T, T, P
- TELEPORT – D, D
- ELECTROCUTION – HOLD FIRE (3s)
- LIGHTNING BOLT – [illegible] + F

JOHNNY CAGE
- LONICE – T, D, T + F
- STOŻAŁ Z [illegible] – @ + F
- [illegible] – T, P + F
- JAJA – D + F
- FRIENDSHIP – D, D, D, D + F

SHANG TSUNG
- 1 STRZAŁ – T, T + F
- 2 STRZAŁY – T, T, P + F
- 3 STRZAŁY – T, T, P, P + F
- FATALITY – B, @

PRZEMIANY:
- LIU KANG – T, T, P, P, B
- KUNG LAO – T, D, T + F
- JOHNNY CAGE – T, T, D + F
- REPTILE – B, B, D + F
- SUB–ZERO – P, D, P + F
- KITANA – 3 * B
- JAX – D, P, T + F
- MILEENA – HOLD FIRE (2s)
- BARAKA – D, D + F
- SCORPION – B, B, G
- RAYDEN – D, T, P + F

REPTILE
- CHARKNIĘCIE KWASEM – P, P + F
- PIŁECZKA – T, T + F
- NIEWIDZIALNOŚĆ – B, [illegible] + F
- FATALITY (NIEW.) – [illegible] + F
- FRIENDSHIP – T, T, P + F

BARAKA
- BLADE SWIPE – [illegible] + F
- BLADE THROW – [illegible] + F
- BLADE FURY – T, T, T + F
- FATALITY – [illegible] + F
- FATALITY – T, P, P, P + F
- BABALITY – B, P, P, P, P + F

JAX
- TRZĘSIENIE ZIEMI – HOLD FIRE (3s)
- ŁAPANIE – P, P + F
- ENERGY WAVE – @ + F
- FATALITY – P, P, P, P + F
- BABALITY – [illegible] + F

KUNG LAO
- TELEPORT – D, D
- RZUT BERETEM – T, P + F
- AIR KICK – G, [illegible] + F
- KORKOCIĄG – T + F [illegible]
- FATALITY (BULGE) – P, P, P, P + F

■ Archangel & Little Horror [illegible]